TOKYO DEFENDER

Edição nº15- Novembro/Dezembro 2020

CONTO: O ÚLTIMO AMIGO

Novo conto de Duda Vila Nova

RESENHA: KARYU DENSETSU

A maior arma da Terra é a alma humana em chamas

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

KAMEN RIDER BLACK

HIATO!

Definido como a interrupção entre dois acontecimentos, um intervalo. Isso tem a ver com essa edição da Tokyo Defender. Era para ter saído em setembro do ano passado, mas acabou havendo um hiato de pouco mais de três meses, um intervalo. E também tem a ver com a matéria de capa, a adaptação de Kamen Rider Black. Tem a ver porque, após Kamen Rider Black RX (a continuação de Black) houve um hiato de 11 anos até a série Rider seguinte, que foi Kamen Rider Kuuga. Após esse intervalo de mais de uma década, a franquia voltou com força total e segue firme e forte. Tal qual o futuro da Tokyo Defender.

Outra matéria que tem muito a ver com nossa revista é a sobre a Era Heisei e o Tokusatsu, porque a equipe da Tokyo Defender se parece muito com um Super Sentai: tem o líder (nosso incansável Editor), tem o mal humorado, tem o intelectual, tem o mentor, tem o sexto membro, e por aí vai. Mas, além dessas duas matérias citadas (obra do PhD em tokusatsu, Wellington Botelho), ainda temos as habituais resenhas, um conto, regras para jogar com células, vírus e bactérias no corpo humano, uma aventura em Star Wars, uma adaptação da série Arrow, a continuação do cenário Nheengçara, agora com os antagonistas, os personagens de 5 pontos em Uma Guilda muito Noob, trazendo os desenhos do nosso novo colaborador, Saulo, a ficha de Kenshiro, de Hokuto no Ken (alguém mais ouviu um "Omae wa mou shindeiru"?), a continuação de Imortal (Henrique, quero ser igual a você quando eu crescer) e a última parte da adaptação de Final Fantasy Tactics, com os inimigos. Tem bastante material excelente para matar a saudade. Os fãs de Kamen Rider não ficaram sem a série, e os fãs de 3D&T não ficarão sem a Tokyo Defender. Estamos aqui. Agora coloque seu cinto de transformação e grite "HENSHIN!" conosco.

1000TON DIOGO

Que, quando grita "HENSHIN!", faz a coreografia do Issamu Minami se transformando. Depois grita "SHUWATCH!". E depois "JOUCHAKU!".

TOKYO DEFENDER

Editor
Eric Ellison de Barros
Colaboradores
Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego" Santos
JV Teixeira
Léo "Kondo" Aguiar
Maiko "MyKing" Dantas
Saulo Daniel
Th Silva
Vagner "Kaine" Oliveira
Wellington Botelho
Revisor
1000ton Diogo

https://www.facebook.com/revistatokyodefender

https://www.instagram.com/revista_tokyodefender/

https://issuu.com/revistatokyodefender

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de vê-lo publicado nas páginas da TOKYO DEFENDER, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM

6 **RESENHA: KARYUU DENSETSU**
A arma mais poderosa da Terra continua sendo a alma humana

8 **CONTO: O ÚLTIMO AMIGO**
Um segredo coloca velhos amigos em um dilema

14 **ERA HEISEI E O TOKUSATSU**
Conheça os Kamen Riders e os Sentais dessa era fascinante

28 **AVENTURAS MICROSCÓPICAS**
Uma viagem a um universo que pode estar dentro de nós

38 **STAR WARS: AVENTURA "ÚLTIMA GUERRA"**
As Guerras Clônicas estão chegando ao fim, mas sairão os heróis ilesos?

46 **ARROW**
Chegou a sua vez de dizer "Você falhou com essa cidade"!

60 **NHEENGÇARAS: ANTAGONISTAS**
Conheça os inimigos dos índios metaleiros.

70 **UMA GUILDA MUITO NOOB**
Se você quer ser um mestre e ser de todos o melhor!

78 **KAMEN RIDER BLACK**
Cruze o tempo, voe mais alto e busque a coragem!

96 **HOKUTO NO KEN**
Omae wa mou shindeiru!

102 **IMORTAIS: PARTE II**
Conquiste a imortalidade com esses kits e itens mágicos

124 **FINAL FANTASY TACTICS: OS MONSTROS**
A warrior takes sword in hand, clasping a gem to his heart...

3DôT Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são livros comercializados pela Jambô Editora.

APOIE O RPG NACIONAL!

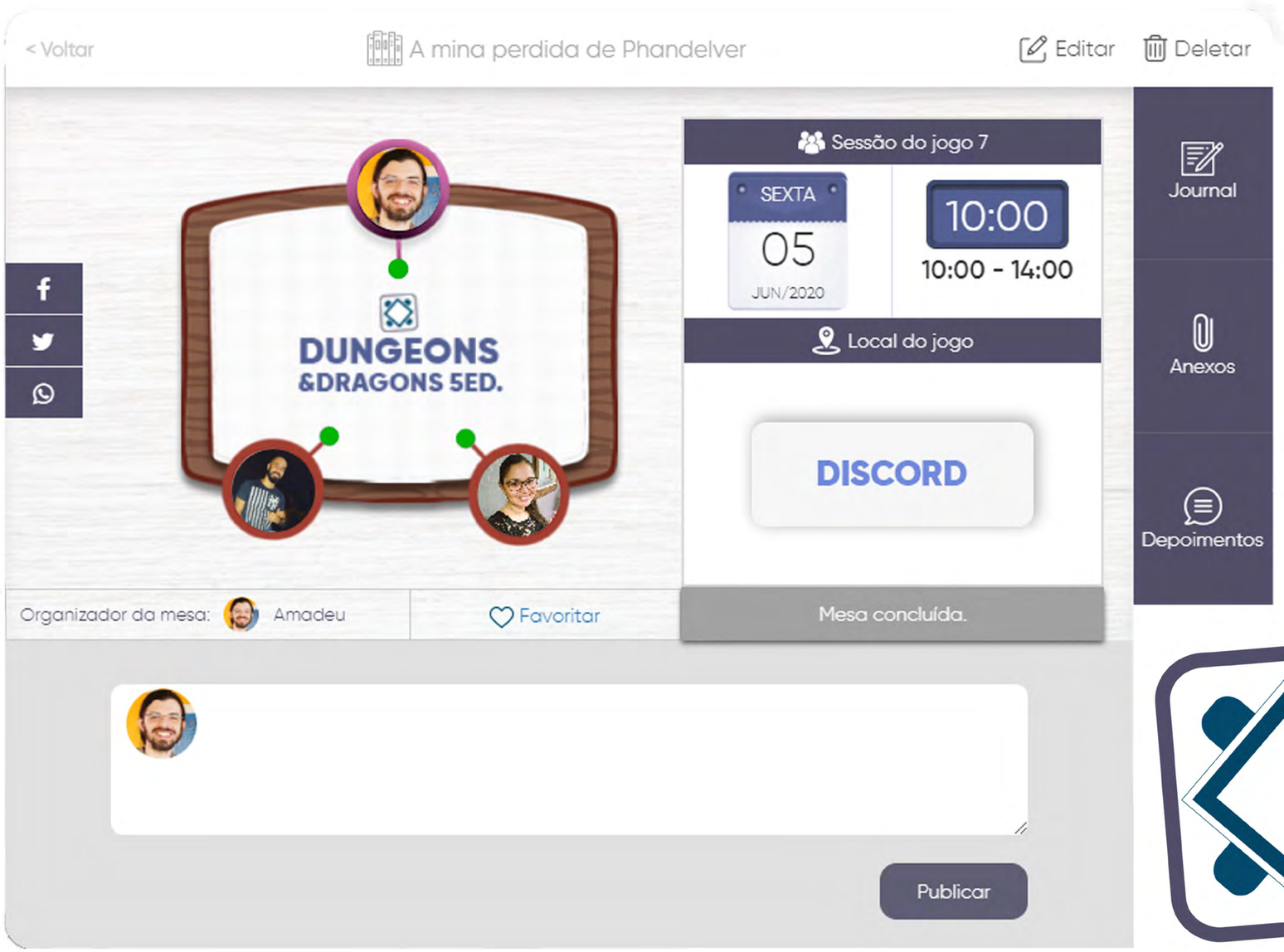
JAMBÔ
PARCEIROS 2020

www.jamboeditora.com.br

QUER BAIXAR AS EDIÇÕES ANTERIORES?

ACESSE: WWW.TOKYODEFENDER.COM

A TOKYO DEFENDER TAMBÉM ESTÁ NO DUNGEONIGHT! NÃO DEIXE DE BAIXAR AS EDIÇÕES PELO SITE!



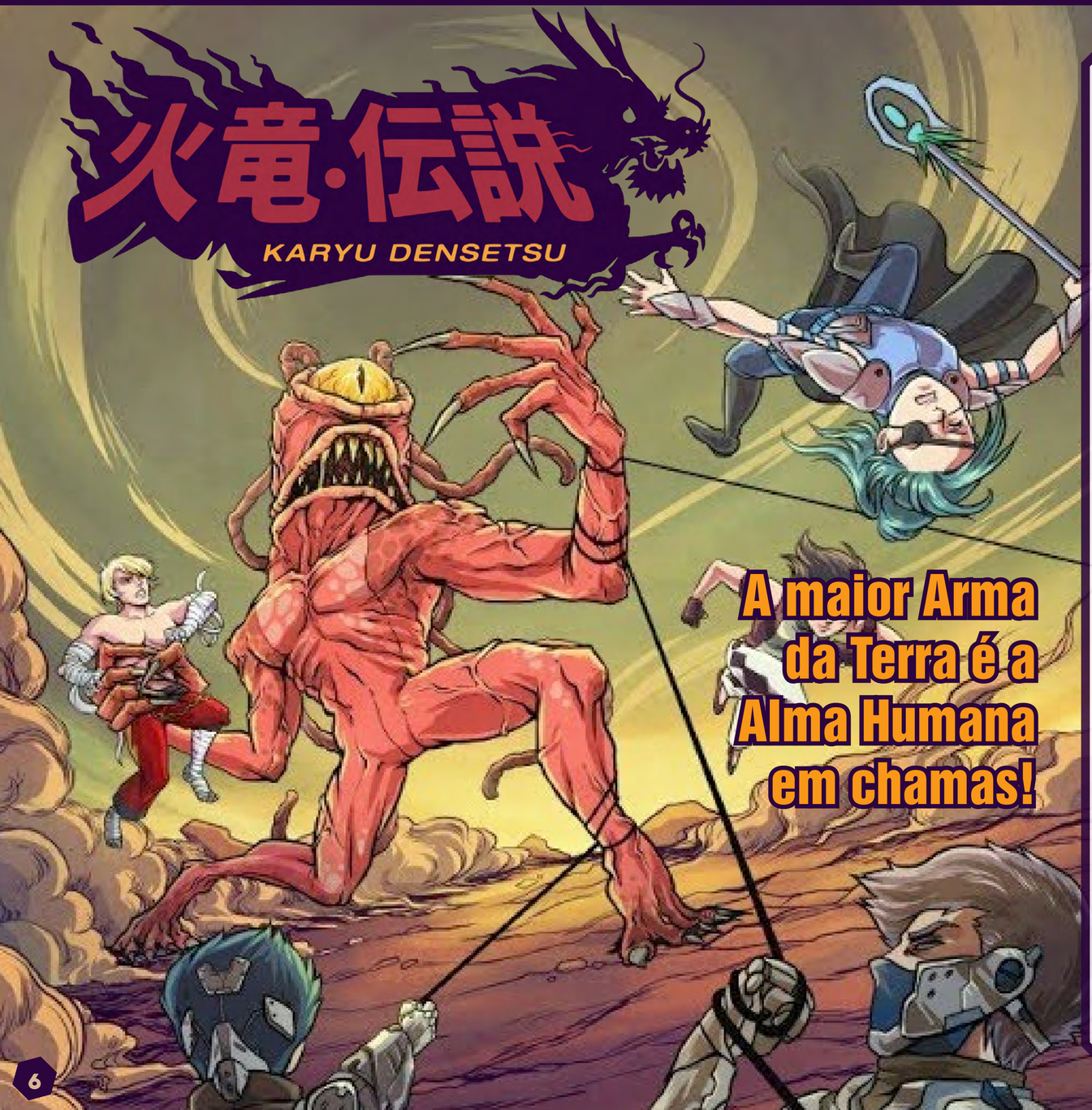
CRIE SUA MESA FACILITE SEU JOGO

NA REDE SOCIAL DE QUEM CURTE RPG.

RPG DELIVERY.COM

Todo mundo joga.

RESENHA KARYU DENSETSU



Particularmente sou muito fã de animes, filmes, jogos e mangás que abordam temas de lutas e artes marciais. Gosto ainda mais daqueles que também abordam temas como honra da batalha, poder da amor e a importância da amizade. Parece meio clichê (e são!), mas são temas interessantes de se trabalhar e aprofundar, são valores legais que deveriam ter um peso forte em nossas vidas. Mas por qual razão escrevo sobre tudo isso? Porque recentemente saiu Karyu Densetsu, um RPG que reúne tudo isso. O jogo se inspira em jogos de lutas e anime (em especial os Seinen), mas que sabe trabalhar todos os elementos acima em um jogo narrativo que possui um dos mais divertidos sistemas de combate.

Por mais que o livro físico tenha saído recentemente o jogo já existe há um tempo. Criado por Nina Bichara e Thiago Rosa e distribuído pela editora Pensamento Coletivo, Karyu Densetsu ou KD, nos apresenta "O Mundo do Dragão de Fogo". Um mundo praticamente igual ao nosso, as mesmas paisagens e pessoas.Entretanto, com uma diferença extraordinária, o Nagen, a energia espiritual que algumas pessoas e seres fantásticos são capazes de manipular. Por conta do Nagen a humanidade evoluiu demais e descobrimos algo fantástico. Existe um Outro Mundo, onde vivem seres conhecidos como Shen, criaturas tão diversas, quanto misteriosas.

Segundo a história do cenário tudo começou com o desastre de 99 quando um monstro gigantesco de fogo, apelidado de Ifrit surgiu no Japão, devastando tudo à sua frente. Até que um grupo de corajosos yuzas derrotaram a criatura de fogo, após isso o mundo mudou para sempre. Começaram a surgir mais e mais yuza, como são chamados aqueles capazes de usar os focus (métodos de controlar o Nagen e utilizá-lo a seu favor) e o mundo agora vive uma nova era.

Essa é a história de KD, claro que está bem resumida (para não estragar a surpresa ao ler o livro), o cenário nos apresenta um mundo igual ao nosso, mas com esses elementos fantásticos citados. E logo nos apresenta o sistema do jogo que é um dos pontos mais interessantes desse RPG. A mecânica base do jogo é simples, sempre que precisar fazer um teste você vai lançar um número de D6 (dados de seis lados) igual ao valor do atributo correspondente e separar dois valores dos dados (normalmente os dois maiores) e somar com uma Ocupação ou seu Estilo de Luta. Entendendo essa mecânica o jogo fica mais fácil.

Como falei anteriormente é um jogo sobre artes marciais e nesse ponto o jogo acerta com um sistema de combate tático, entretanto, totalmente narrativo. Os estilos de lutas são definidos por seis habilidades: Agarrão; Bloqueio; Combo; Evasão; Golpe e Projétil. Cada habilidade possui uma vantagem sobre a outra, tornando suas escolhas importantes durante um combate. Isso remete a outros RPG que simulam jogos de luta de forma mais tática, com ênfase nas escolhas das técnicas e golpes. Em minha experiência joguei o saudoso Street Fighter RPG e o interessante Fight!, jogos que parecem ser antecessores espirituais de Karyu.

Mas esse não é só um jogo de lutas (por mais que seja um elemento importante no próprio cenário e sistema), a parte narrativa é o ponto alto do sistema. O jogo entrega elementos narrativos que podem ser incorporados pelos jogadores durante uma partida que torna a imersão do jogo muito profunda. Os elementos clássicos de animes Shounen e Seinen estão aqui, temas como Amor, Raiva, Amizade e Esperança, ganham foco, com mecânicas que estimulam o jogador "invocar" o poder dos sentimentos como nos animes. Quem aqui não ficou uns 5 episódios ouvindo o protagonista recitando um monólogo sobre o amor, amizade, esperança e tudo mais, antes de soltar um ataque devastador contra o oponente que ouviu tudo aquilo de boa!

Esse elemento narrativo é um atrativo do jogo e me fez querer levar essa ideia para outros jogos. Outro fator positivo que o KD possui, e que aprofunda ainda mais os jogadores no jogo e na sensação de estarem jogando um anime ou mangá é o Leitor. Quando algum jogador não estiver na cena atual, ele pode agir como Leitor, dando palpites nas ações e podendo ganhar bônus por isso. Voltando ao game designer do jogo temos duas mecânicas que precisam de destaque é Sincronização e Tensão.

Sincronização acontece quando um jogador tirar 6 (ou mais no caso de jogar um d10) na jogada de dados. Sincronização serve para muitas coisas, em especial aumentar a pilha de dados durante uma jogada, os dados extra são sempre D10 (dados de 10 lados).

Tensão é medida de dificuldade do jogo, quanto maior a Tensão, mais perigoso a partida fica para os jogadores. Sempre que os jogadores tirarem 1 nas jogadas de dados e descartem os 1, eles vão para a pilha de Tensão. Ela pode ser usada pelo narrador de diversas formas, inclusive como Sincronização para os NPCs.

Por todos esses elementos Karyu Densetsu é um jogo muito bom para aqueles que procuram um RPG de combate tático, mas com elementos narrativos que tornam as lutas frenéticas e divertidas. O melhor de tudo Karyu é um jogo Brazuca, feito por duas feras do RPG Nacional. Vale muito a pena ler o livro, mesmo que você não jogue Karyu, suas ideias narrativas podem ser levadas para outros RPG (inclusive 3D&T).

KD está à venda no site da Pensamento Coletivo no formato físico e digital.

Link: **PENSAMENTO COLETIVO**

LÉO "KONDO" AGUIAR

O ÚLTIMO
AMIGO

Era muito tarde para uma simples visita. O anfitrião não fez barulho para caminhar, mas o visitante percebeu a aproximação pela sutil mudança da luminosidade na fresta abaixo da porta. Seguiu-se o barulho da chave balançando, fechadura sendo destrancada e o som da correntinha de proteção. A porta se abriu parcialmente, revelando um par de olhos amedrontados por trás de lentes bifocais.

Ao reconhecer o rosto da visita inesperada, o medo cedeu lugar ao alívio. A porta se fechou e depois abriu completamente, sem a proteção barulhenta dos elos batendo uns contra os outros.

- Você me assustou! Venha... Saia desse corredor gelado. - Disse o anfitrião, gesticulando.

O homem de cabelos grisalhos e bem penteados entrou no apartamento enquanto retirava o sobretudo cinza. Ao entregar ao amigo, tentou acalmá-lo.

- Não há motivos para tanta ansiedade, meu caro. A Guilda sempre nos protege. Ainda mais os talentosos e bonitos.

- Lisonjas são sempre bem vindas com o decorrer da idade, meu amigo. Ainda mais quando se envelhece rabugento como eu – falou curvando-se sobre a bengala de cedro envernizado enquanto pendurava o sobretudo de seu velho amigo.

O visitante sentou-se no banquinho ao lado da entrada para descalçar a bota de neve.

- Não sei do que você está falando, professor Dwigth. Você ainda está jovem.

- Não tanto quanto você, não é mesmo, agente de campo Müller? Os dois riram em uníssono e abraçaram-se. Afastaram-se e, ainda com as mãos se tocando, olharam-se por alguns segundos com aquela nostalgia típica de amizades incontestes. O decano arrastou as meias no piso de madeira aquecida enquanto seu amigo o acompanhava com o braço sobre seus ombros.

- Quantos anos agora, profesor?

- Parei de contar depois dos 50, meu caro. Depois disso, algumas décadas se passaram. - Empenhou um sorriso forçado.

Saíram do vestíbulo, passaram pelo corredor com várias estantes cheias de livros antigos até uma sala aconchegante de tamanho médio de onde se podia ver a cozinha de aspecto antigo. Ao redor, mais estantes, mais livros velhos e peças decorativas de várias culturas. Atrás do conjunto de sofás, duas cadeiras e uma mesa retangular onde pergaminhos, livros, cadernos e uma caneca fumegante foram esquecidos. Uma lâmpada incandescente iluminava apenas a mesa; o resto da sala guardava uma penumbra amarelada e uma janela solitária de vidro, que exibia os telhados da cidade coberta de neve.

- Noite atarefada?

- E enfadonha, meu caro. Sua visita é a coisa mais empolgante que me acontece em semanas.

O decano sentou-se na poltrona expirando profundamente em sinal de alívio. O agente desabotou um dos três botões do paletó e afrouxou o nó da gravata, sentando-se no sofá.

- Como vão suas pesquisas, Dwigth?

- Nada novo. Lá fora?

- Mais do mesmo... Mas os líderes parecem estar cada vez mais paranoicos.

Com uma expressão séria, o professor levantou com certa dificuldade e arrastou os pés pelo assoalho até a mesa.

- Eu acho que sei o motivo – disse o velho, abrindo com cuidado um pergaminho

muito antigo e muito grande em cima da mesa, chamando o agente com um aceno de cabeça. - Provavelmente já sabem que o pergaminho foi encontrado. É nele que tenho trabalhado nestes últimos meses.

O agente se levantou e foi ao encontro do professor. O pergaminho tinha um mapa mundi, com diversas inscrições em uma língua que não compreendia. Identificou minúsculas marcações multicoloridas que pareciam se mover milimetricamente. Em caracteres dourados, a localização de todos os portais atualmente abertos. Era o lendário Pergaminho dos Mestres.

- Dwigth... isso está fora do escopo da sua pesquisa original. Como você conseguiu isso? Todos os agentes acham que essa coisa não passa de uma lenda. Isso vai começar uma guerra!

- Müller, tenha dó! Eu não posso te contar tudo. Você sabe como funciona: Você recebe as suas ordens, eu recebo as minhas. Às vezes temos que escolher quais ordens vamos... interpretar de forma mais criativa.

O agente distanciou-se da mesa e virou-se para a única janela do cômodo. As luzes da cidade eram dinâmicas. O mundo lá fora seguia seu curso sem saber nada sobre guildas, portais, monstros, habilidades ou magias. As pessoas lá fora só se preocupavam em gastar dinheiro com presentes e com os resultados de partidas de esportes de equipe. Tinham o mais próximo que se podia chamar de felicidade, sem ideia de quantos agentes morreram para proteger essa felicidade.

O professor arrastou os pés até a minúscula cozinha, abriu o congelador e tirou de lá uma garrafa de vodka.

- Minha pesquisa original era para fortalecer nossa Guilda. Mas eu consegui pôr as mãos em algo muito maior do que os interesses da Guilda, Müller. Com isso... com os contatos certos, podemos fechar todos os portais e-

- Acabar com todas as Guildas - Interrompeu Müller, ainda de costas, olhando fixamente para a ingenuidade do mundo através da janela. – Inclusive a nossa.

O decano sentou-se na cadeira à beira da mesa repleta de papéis, esticou-se e alcançou dois copos pequenos em cima da bancada da cozinha. Afastou os cadernos e papéis com o antebraço e bateu os copos um no outro, em convite.

- Um trago, Müller.

O agente permaneceu de costas enquanto desabotoava completamente o paletó e apertava a gravata.

- Você sabe que eu não bebo em serviço, Dwigth. - disse a voz trêmula.

- Serviço? - Os olhos amedrontados reapareceram atrás das lentes grossas do professor. Os copos se estilhaçaram no chão e mãos trêmulas tentavam alcançar uma parede que não existia.

Mesmo quase cego pelas lágrimas, Müller sacou a pistola e alvejou Dwigth duas vezes no peito e uma entre os olhos. A cabeça foi lançada para trás, quebrando o pescoço do velho professor.

Guardou magicamente o pergaminho em um bolso muito pequeno de seu paletó e chorou como uma viúva quando fechou os olhos do seu último amigo.

Horas depois, Müler ainda caminhava pela noite branca, com uma garrafa vazia de vodka nas mãos e lágrimas congelando em seu rosto.

DUDA VILA NOVA

A Era Heisei e o Tokusatsu

A Era Heisei começou a 8 de Janeiro de 1989, apenas um dia depois da morte do imperador Hirohito. Seu filho primogênito, Akihito, foi quem lhe sucedeu no trono. Encerrou-se em 30 de abril de 2019, com a abdicação de Akihito, para dar lugar a Naruhito, que assumiu o trono no dia seguinte, iniciando a era Reiwa. O anúncio do início da Era Heisei foi feito pelo então secretário-chefe do Gabinete, Keizo Obuchi, que depois viria a ser primeiro-ministro entre 1998 e 2000. Através de uma alteração legislativa, foi permitida a transmissão, em vida, do trono imperial por Akihito em favor do filho primogênito, Naruhito, em 2019.

Os dois caracteres chineses (kanji) que constituem o nome do período são traduzidos, respectivamente, como "paz" e como a raiz do verbo "tornar-se". Um equivalente em inglês para Heisei é "Achieving Peace" (traduzindo como Alcançando a Paz). As primeiras décadas do período Heisei foram um pouco mais sóbrias para os japoneses do que as últimas décadas do período Shōwa anterior (1926-89), que foi a época da dramática recuperação e crescimento do Japão em uma potência econômica global após a desastrosa derrota na Segunda Guerra Mundial (1939–45).

A era Heisei foi marcada por uma política turbulenta (com mais de 15 primeiros-ministros nas primeiras duas dezenas de anos), uma desaceleração econômica prolongada e crises no mundo financeiro. A "bolha econômica" do Japão, com os crescentes preços dos ativos, estava em seus estágios finais quando Akihito subiu ao trono. A média de ações do índice Nikkei atingiu um recorde de 38.957,44 em 29 de dezembro de 1989, mas começou a cair em 1990. Os preços dos terrenos também despencaram. Quando o imperador Akihito subiu ao trono em 1989, o Japão, orgulhoso de seu milagre econômico do pós-guerra, vivia na euforia da bolha da Bolsa e imobiliária. Trinta anos depois, chega ao fim a era Heisei com a chegada do novo imperador, e o arquipélago é uma potência em declínio.

O estouro da bolha provocou fracassos financeiros, incluindo o colapso em novembro de 1997 da corretora "Big Four", a Yamaichi Securities. Também introduziu o que veio a ser conhecido como as décadas perdidas de estagnação econômica. No início da era Heisei, as empresas japonesas estavam no topo. Mitsubishi Estate comprou o prédio Rockefeller Center em Nova York, a Sony adquiriu a Columbia Pictures e os especuladores estavam dispostos a pagar quantias astronômicas por quadros. As marcas de produtos eletrônicos japonesas, como Sony, Panasonic, Hitachi ou Toshiba, invadiram os lares ocidentais com seus produtos. Koichi Haji lembra disso como algo mágico. Agora ele é pesquisador do instituto NLI, mas antes disso trabalhou para a agência de planejamento econômico do governo. "Era louco imaginar que o poder econômico japonês pudesse destronar os Estados Unidos". A ilusão se desfez. Em 2010, o arquipélago cedeu seu segundo lugar à China e seus gigantes perderam o fôlego. A Sharp foi salva 'in extremis' pela taiwanesa Hon Hai e a Toshiba, NEC ou Hitachi abandonaram parte de suas atividades. As empresas japonesas não souberam como se adaptar à era digital e aos serviços, analisa Haji. O primeiro-ministro Shinzo Abe assumiu o cargo em dezembro de 2012, prometendo revitalizar a economia com a chamada "Abenomics", que incluía uma política monetária extremamente fácil, dando início à expansão, mas deixando dúvidas sobre a sustentabilidade do crescimento.

Além dos problemas econômicos, os demógrafos previam o declínio da população do Japão antes mesmo de Akihito assumir o trono. Esse declínio se tornou realidade quando a população atingiu um pico de cerca de 128 milhões em 2010. A população era de 126,4 milhões em outubro do ano passado e a queda teria sido maior sem o aumento dos residentes estrangeiros. Dados divulgados em abril mostraram que a porcentagem de pessoas com 65 anos ou mais era de 28,1% e a população em idade ativa caiu para pouco menos de 60%. Uma escassez histórica de mão de obra levou o Japão a aprovar um novo sistema de vistos que entrou em vigor este mês, permitindo a participação de mais operários estrangeiros, apesar das preocupações dos conservadores com a ameaça à estabilidade social.

No alvorecer de uma nova era, batizada de "Reiwa" (bela harmonia), alguns confiam em um novo começo. Mas Takahide Kiuchi, economista do Instituto Nomura e ex-membro do comitê de política monetária do Banco do Japão (BoJ), é pessimista. "Temos muitos problemas subjacentes: declínio da competitividade internacional, declínio da população e aumento da dívida (em torno de 230% do PIB)", diz ele. "Seriam necessárias reformas estruturais muito agressivas e dolorosas no curto prazo", estima Kiuchi, ao invés das políticas "populistas" de gastos maciços e flexibilização monetária que se seguiram durante a era Heisei. "Mas eu não acho que a situação vai mudar, pelo contrário, ficará pior". No final de março, o Parlamento votou um orçamento anual recorde.

Assim como no começo da Era Showa, o Japão sofreu vários desastres - naturais e provocados pelo homem - durante a era Heisei. Um terremoto de magnitude 7,3 atingiu o centro do Japão em 15 de janeiro de 1995, devastando o porto de Kobe e matando mais de 6.400 pessoas. Pouco mais de dois meses depois, membros da seita Aum Shinrikyo realizaram um ataque com gás sarin no metrô de Tóquio em 20 de março de 1995, matando 13 pessoas, ferindo pelo menos 5.800 e destruindo o mito de segurança pública do país. Um terremoto de magnitude 9,0 atingiu o nordeste do Japão em 11 de março de 2011, provocando um tsunami que matou quase 20 mil pessoas e causou colapsos na usina nuclear de Fukushima Daiichi. Muitas pessoas ainda estão em moradias temporárias.

Entre os eventos que animaram o Japão estão o casamento do príncipe herdeiro Naruhito e a princesa Masako em 1993, os Jogos Olímpicos de Inverno de 1998 em Nagano, a co-anfitriã (com a Coreia do Sul) da Copa do Mundo de 2002, finais de futebol e o nascimento de um filho do Príncipe Akishino (o filho mais novo do imperador Akihito) e da Princesa Kiko em 2006 - o primeiro herdeiro masculino do trono japonês a nascer em mais de 40 anos. Além disso, nos anos 1990, a cultura pop japonesa - na forma de anime e mangá - conquistou o mundo com "Dragon Ball Z" e "Pokémon" liderando as preferências. Na era Heisei, muitos mangás foram traduzidos para várias línguas estrangeiras. Entre os gigantes de entretenimento estava o diretor Hayao Miyazaki e seu Studio Ghibli. O longa "A Viagem de Chihiro" ganhou o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003. Os fãs estrangeiros também se juntaram aos japoneses em "cosplay", abreviação de "costume play", vestindo-se como os personagens de anime favoritos.

Quem são os Kamen Riders Heisei?

"Primeiro é W, e agora é você. Parece que os Heisei Riders não são tão fáceis de se conviver."

"A conversa acabou, vá embora!"

Tsukasa Kadoya conversou com Takumi Inui sobre como cada Heisei Riders é egoísta.

Diferentemente dos Showa Riders que estão principalmente lutando por justiça, Heisei Riders estão lutando pelo que acreditam ser certo. Isso leva a ter Heisei Riders que não facilitam dar as mãos para enfrentar uma força do mal, a menos que eles estejam diretamente envolvidos na luta. Especialmente em Kamen Rider Ryuki, já que todos os riders não estão lutando para salvar pessoas, mas para lutar entre si até a morte.

Curiosamente, mesmo a maioria dos principais vilões dos Heisei Riders não está tentando dominar o mundo, mas apenas alcançar uma ambição egoísta, incluindo apenas querer a destruição. Por hora, abordaremos as séries Rider entre 2000 e 2009.

KAMEN RIDER KUUGA

O primeiro Kamen Rider da era Heisei, revitalizou uma franquia que vinha esquecida pela Toei. Yusuke Godai é o Kamen Rider Kuuga que recebeu os poderes de um misterioso cinto para combater os Grongi, criaturas antigas que retornaram ao mundo moderno. A audiência da série foi de 9,7%.

Cabe a Yusuke, junto com a Polícia Científica reunida, usar os vários poderes do Kuuga para impedir e derrotar os membros da Tribo Grongi de sua matança contínua e garantir a felicidade dos outros. No entanto, conforme o fim do jogo se aproxima, Yusuke descobre que há uma horrível revelação por trás de Kuuga e do líder dos Grongis.

KAMEN RIDER AGITO

Shouichi Tsugami é um jovem que perdeu a memória e, após sofrer misteriosos lampejos, se transforma em Kamen Rider Agito a fim de combater os monstruosos Unknown. A audiência da série foi de 11,7%.

Shouichi, aparentemente sem motivo, se transforma em um poderoso sobre-humano, Agito, sempre que na presença dos seres referidos pela polícia como o "Desconhecido", uma raça de monstros poderosos que vem causando assassinatos nos arredores de Tóquio, visando certas pessoas como suas presas. Em resposta, o departamento de polícia liberou sua mais nova arma: o macacão G3, originalmente desenvolvido para lutar contra as "Formas de Vida Não Identificadas", os inimigos do No.4 (Kamen Rider Kuuga). G3 e Agito não sabem se devem se unir e derrotar os Desconhecidos, seu inimigo comum, ou lutarem entre si, mantendo separados os mistérios que os enredam. No final das contas, ainda mais mistérios se revelam, com o aparecimento de Kamen Rider Gills, que está em uma busca para descobrir por que seu pai cometeu suicídio. Esses mistérios e outros se chocam, já que a verdadeira natureza de Agito determinaria o destino da humanidade.

KAMEN RIDER RYUKI

Shinji Kido se torna o Kamen Rider Ryuki para ora enfrentar os monstros que residem no Mundo dos Espelhos, ora lutar contra outros Riders numa guerra em que somente um pode sobreviver. Para o ocidente, Ryuki foi adaptado na premiadissíma série Kamen Rider: Dragon Knight (Cavaleiro Dragão), que foi vencedora de um Emmy em 2010.

Treze Cartões Decks foram criados para treze Kamen Riders. Eles fazem contratos com monstros do misterioso Mirror World, um mundo paralelo oposto ao real no qual apenas os Kamen Riders podem existir. Os Cavaleiros usam a força de seus monstros em troca de alimentá-los com a força vital das criaturas que destroem. O criador dos Cartões do Advento tem apenas uma regra: pode haver apenas um Kamen Rider. Os outros devem ser mortos, e o único vencedor terá um único desejo, o que leva a um conflito conhecido como Guerra dos Riders.

KAMEN RIDER 555

Inui Takumi recebe um cinto capaz de transformá-lo em Kamen Rider *555* e combater os Orphnocs, monstros que vivem disfarçados de humanos dentro da sociedade. A audiência da série é de 9,3%.

A corporação Smart Brain, a corporação mais poderosa do mundo, está tentando dominar o mundo usando Orphnoch, o próximo estágio na evolução da humanidade, para matar secretamente a população humana. Em busca disso, eles desenvolvem três armaduras de energia, chamadas Rider Gear (Delta , Faiz e Kaixa), para encontrar e proteger o Rei Orphnoch, que pode consertar um defeito no DNA de Orphnoch que causa a quebra de sua estrutura genética, levando à morte. Os Rider Gears são roubados por Hanagata, o Goat Orphnoch e ex-chefe da Smart Brain. Ele os envia para seus filhos adotivos (apelidados de Ryuseiji, em homenagem à escola que frequentaram) para que possam impedir o Orphnoch de atingir seu objetivo. No entanto, os Rider Gears foram projetados para serem usados por Orphnoch, e os humanos são incapazes de ativar os sistemas sem passar por modificações genéticas. Quando a polícia de Tóquio descobre que os Orphnoch estão por trás de uma série de assassinatos bizarros, eles começam as operações para derrotar as criaturas, sem saber das várias facções envolvidas. Eles até começam a realizar experimentos em Orphnoch capturados na tentativa de encontrar maneiras de destruí-los, embora isso não vá bem. O Rei Orphnoch finalmente desperta dentro de um menino chamado Teruo Suzuki, a quem Naoya Kaido e Keitaro Kikuchi salvaram e tornaram-se amigos. Agora, cabe aos detentores das Rider Gears se unirem e lutar pela sobrevivência da humanidade.

KAMEN RIDER BLADE

Kenzaki Kazuma se transforma em Kamen Rider Blade a partir do Rider System para enfrentar criaturas milenares denominadas Undeads. A audiência da série foi de 7,9%.

Dez mil anos atrás, uma grande batalha conhecida como Battle Royal foi travada por cinquenta e dois demônios conhecidos como Undead, cada um representando uma espécie lutando pelo domínio sobre todas as outras. O vencedor foi o Morto-Vivo Humano, conhecido como Categoria Dois de Corações, dando o domínio da Terra à humanidade. Nos dias atuais, os arqueólogos descobrem os mortos-vivos selados e, acidentalmente, os libertam. Assim, uma nova Battle Royal começa. Tendo desenvolvido o Rider System, baseado na habilidade do Joker de copiar mortos-vivos selados, a organização BOARD (Board Of Archaeological Research

Department) equipa dois jovens, que se tornam Kamen Riders: Kazuma Kenzaki e Sakuya Tachibana lutam juntos como Kamen Rider Blade e Kamen Rider Garren para proteger os humanos dos mortos-vivos e selá-los. Também lutando contra mortos-vivos está o misterioso Chalice, um Kamen Rider cujo propósito é desconhecido. Além disso, um jovem luta para se libertar do controle dos mortos-vivos selados, alimentando seu próprio Sistema de Rider feito para mortos-vivos, lutando como Kamen Rider Leangle.

KAMEN RIDER HIBIKI

Hibiki tem o poder de assumir a forma de um ogro e enfrentar os demônios chamados Makamou sob a forma de Kamen Rider Hibiki. A audiência da série foi de 8,2%.

Os Kamen Riders, conhecidos como Oni, lutam contra feras devoradoras de homens chamados Makamou com "som puro". Um dos Oni, um homem chamado Hibiki, acaba tendo uma relação de professor e aprendiz com Asumu Adachi. Um menino inseguro de si mesmo e em uma encruzilhada em sua vida enquanto faz a transição para o ensino médio, Asumu aprende a se tornar um adulto assistindo Hibiki e os outros Oni enquanto eles treinam juntos para aprimorar suas habilidades na luta contra os Makamou e os homúnculos ajudando-os. No entanto, o aumento repentino do número de Makamou prova ser um prelúdio para uma calamidade iminente.

KAMEN RIDER KABUTO

Souji Tendou transforma-se em Kamen Rider Kabuto e passa a enfrentar monstros conhecidos como Worms que começaram a aparecer após a queda de um meteoro. A audiência da série é de 7,72%.

A história gira em torno de um homem chamado Soji Tendo. Ele treinou toda a sua vida enquanto esperava pelo Kabuto Zecter para que pudesse assumir o nome de Kamen Rider Kabuto. Fazendo muitos inimigos e ao mesmo tempo encontrando outros Riders com origens misteriosas. Tendou tenta realizar seu objetivo a todo custo: destruir todos os Worms que ameaçam a humanidade. Ele conhece Arata Kagami, que mais tarde se torna Kamen Rider Gatack, os dois trabalham juntos para salvar a humanidade dos Worms.

KAMEN RIDER DEN-O

"O trem do tempo, DenLiner. Seria a próxima estação no passado ou no futuro?"

Ryoutarou Nagami recebe um cinto capaz de transformá-lo em Kamen Rider Den-O e se unir a Imagins para lutar contra outros Imagins mal intencionados. A audiência da série foi de 6,9%.

Ryotaro Nagami é um jovem com muito azar. Um dia, ele encontra um passe estranho e as coisas ficam mais estranhas, com uma garota misteriosa e um grande trem que viaja no tempo, e começa a ser possuído por uma entidade chamada Imagin, seres de um futuro alternativo cuja espécie está tentando mudar o passado. Embora ligeiramente confuso sobre a natureza da crise, Ryotaro, junto com a ajuda do impetuoso e violento Imagin, apelidado de Momotaros, torna-se Kamen Rider Den-O, viajando para diferentes épocas no DenLiner para lutar contra o maligno Imagin para evitá-los de alterar o passado, para afetar o presente e o futuro. Durante sua aventura, Ryotaro é acompanhado por outro Imagin que o ajuda também; o Urataros mentiroso, manipulador e mulherengo, o hercúleo (e narcoléptico) Kintaros, e o infantil, mas poderoso, Ryutaros. Mais tarde, ele conhece o misterioso Yuto Sakurai e seu trapalhão parceiro Imagin Deneb. Yuto não é apenas Kamen Rider Zeronos, mas é a encarnação mais jovem do noivo de Airi, irmã mais velha de Ryotaro, Sakurai, que desapareceu misteriosamente e está ligado aos mistérios que envolvem o Imagin e uma pessoa conhecida como Ponto de Junção.

ERA HEISEI E O TOKUSATSU

KAMEN RIDER KIVA

Wataru Kurenai é Kamen Rider Kiva e usa seus poderes para combater os monstros conhecidos como Fangires. A audiência da série foi de 6,2%.

Vinte e dois anos após o desaparecimento de seu pai, Wataru Kurenai vive em uma infame "casa mal-assombrada", onde está destinado como Kamen Rider Kiva a lutar contra monstros destruidores de vida chamados Fangires, a mesma raça que seu pai lutou anos atrás antes de seu desaparecimento. Wataru também deve lidar com Kamen Rider Ixa, que faz parte de uma organização que busca destruir a ameaça Fangire, assim como o próprio Rider dos Fangires, Kamen Rider Saga. A história se divide entre as ações de Wataru no presente (2008-09) e de seu pai Otoya no passado (1986-87), lentamente revelando a ligação entre a Raça Fangire e Kiva. Os personagens de Kamen Rider Kiva estão espalhados por dois períodos de tempo, cada um relacionado ao outro. São as ações de Otoya Kurenai e do Fangire Hunter Yuri Aso com o Wolfen Jiro no ano de 1986 com o primeiro Ixa Ver.I que resultam nos vários Fangires que persistem até os dias atuais, em 2008, com o filho de Otoya Wataru (como Kamen Rider Kiva) junto com Keisuke Nago (como Kamen Rider Ixa Ver.X) e a filha de Yuri, Megumi (também uma Caçadora Fangire), lidando com os Fangires para prevenir mortes.

KAMEN RIDER DECADE

" Destruidor de mundos, Decade. O que aqueles olhos veem enquanto ele viaja por 9 mundos? "

Kadoya Tsukasa é Kamen Rider Decade capaz de atravessar os mundos habitados pelos demais Riders. A audiência da série foi de 8,0%.

A história gira em torno dos nove universos anteriores dos Kamen Riders da era Heisei se fundindo em um, algo que destruiria todos os mundos. Para evitar isso, Tsukasa Kadoya se transforma no Kamen Rider Decade e é informado de que, para proteger seu próprio mundo, ele deve viajar com Natsumi e seu avô para os outros mundos de Kamen Riders (referido como um Mundo AR ou Mundo de Outro Rider) e eliminar a anomalia naquele mundo. Ao longo do caminho, confrontando o misterioso Narutaki e o ladrão Daiki Kaito, eles se juntam a Yusuke Onodera do mundo de Kuuga e Kivala do mundo de Kiva.

Quem são os Super Sentais da Era Heisei?

As séries super sentais do começo dos anos 1990, começaram a se aproximar mais do cotidiano japonês, mostrando pessoas normais que precisavam ir a escola ou trabalhar, e que se veem recebendo a missão de proteger o Planeta Terra das forças do Mal. Uma mudança nas características das série foi a suavização do drama, focando em enredos mais infantis. Na metade dos anos 90, a audiência estava muito baixa com Kakuranger e após o ataque terrorista de 1995, Ohranger e Carranger quase faliram a franquia, que precisou ser reestruturada a partir de Megaranger. Investindo em roteiros mais elaborados, as séries voltaram a ter uma audiência boa (entre 7% e 9%), dando fôlego para chegarem até os anos 2000, que começou a ter um investimento maior da Toei, trazendo efeitos computadorizados para armas e veículos, cenas de transformações mais elaboradas, crossovers com outras franquias de Tokusatsu. Por hora, vamos abordar as séries de 1989 a 2001.

KOUSOKU SENTAI TURBORANGER

É a décima terceira série do gênero Super Sentai da Toei Company. Também é o primeiro título do período Heisei, foi exibido na TV Asahi em 25 de fevereiro de 1989 a 23 de fevereiro de 1990 com um total de 51 episódios. A audiência da série foi de 7,6%.

Durante o primeiro episódio, Turboranger foi anunciado como o 10º aniversário da série Super Sentai, pois Battle Fever J era originalmente designada como a primeira série Super Sentai. No entanto, em 1995, Himitsu Sentai Gorenger e J.A.K.Q. Dengekitai tornaram-se oficialmente as duas primeiras séries Super Sentai; tornando assim Turboranger o 13º na franquia.

A história tem origem vinte mil anos atrás, quando a raça das Fadas ajudou os humanos em uma batalha contra as Tribos Boma e os selaram. Devido à poluição moderna e à destruição da natureza pelo homem, o poder da magia das Fadas enfraqueceu, permitindo que o selo fosse quebrado e as Tribos escapassem. Com a ajuda do Dr. Dazai, Seelon, a última das fadas, convocou cinco alunos do ensino médio para conter essa ameaça. Quando crianças, eles foram banhadas pelas "chamas do espírito" das fadas caídas em uma floresta, e agora podem ouvir a voz de Seelon. Usando os macacões motorizados, o produto de uma colaboração entre a magia de Seelon e a ciência do Dr. Dazai, os cinco se tornam os Turborangers que, agora, precisam conciliar os dias de luta e suas vidas escolares a fim de derrotar os Bomas.

CHIKYU SENTAI FIVEMAN

É a décima quarta série Super Sentai da Toei. Foi ao ar na TV Asahi de 2 de março de 1990 a 8 de fevereiro de 1991, com um total de 48 episódios. A audiência da série foi de 6,5%. O nome dado pela Toei para distribuição internacional é Sky Rangers.

Na trama, em 1970, o Doutor Hoshikawa estava pesquisando como transformar o planeta Sedon em um mundo verde e exuberante, testando-o e tentando cultivar flores. No dia em que a primeira flor floresceu, o Império Zone lançou um ataque ao planeta, separando ele e sua esposa de seus cinco filhos. O robô Arthur G6 levou os cinco filhos de volta à Terra e os criou. Vinte anos depois, os cinco são agora professores da mesma escola. O Império Zone agora se prepara para invadir a Terra como seu milésimo alvo e quando eles começam o ataque, três veículos aparecem e combatem a ofensiva. Cinco guerreiros descem dos veículos e confrontam Zone. Os irmãos Hoshikawa vêm desenvolvendo a tecnologia Fiveman e treinando intensamente devido a possibilidade de Zone invadir a Terra. Agora os cinco irmãos estão prontos para lutar contra os inimigos como Fiveman.

CHŌJIN SENTAI JETMAN

É a décima quinta série do gênero Super Sentai que foi ao ar na TV Asahi de 15 de fevereiro de 1991 a 14 de fevereiro de 1992, com um total de 51 episódios. A audiência da série foi de 7,1%.

A série acontece no ano de 199X. No Earth Ship, no centro de comando de uma agência de defesa chamado Sky Force, os guardiões da paz na Terra, seus cientistas desenvolveram as "Birdonic Waves", uma tecnologia recém-desenvolvida que dá habilidades sobre-humanas a quem for atingido por elas. Aya Odagiri, diretora do projeto, escolhe cinco funcionários da Sky Force da elite para usar essa tecnologia. Ryu Tendoh, um dos oficiais da Força Sky, é exposto com sucesso às Ondas Birdonic, fazendo dele o primeiro Jetman, o Red Hawk. No entanto, o Earth Ship é subitamente atacado por Vyram, uma organização maligna de dimensões externas empenhada na dominação interdimensional. Eles destroem a nave com sucesso, aparentemente matando a namorada de Ryu, Rie. No caos, as ondas restantes do Birdonic destinadas para outros quatro oficiais se espalharam na Terra, atingindo quatro civis. Odagiri e Tendoh escapam com sucesso e começam a procurar na Terra pelos quatro Jetmen restantes, treinando-os para ajudá-los a parar os planos de Vyram de conquistar sua dimensão.

KYŌRYŪ SENTAI ZYURANGER

Décimo sexto Super Sentai produzido por Toei e Bandai, foi ao ar na TV Asahi de 21 de fevereiro de 1992 a 12 de fevereiro de 1993, com um total de 50 episódios. A audiência da série foi de 7,1%.

Foi a primeira série Sentai a ter um sexto membro regular. Foi também a primeira série Sentai a ser adaptada para Power Rangers. As filmagens de todos os 50 episódios foram extensivamente usadas para a primeira temporada do Power Rangers Mighty Morphin. Na verdade, os trajes principais de Zyuranger foram usados em todas

Em uma pesquisa recente, os japoneses entre 10 e 60 anos foram convidados a escolherem seus Super Sentai favoritos da era Heisei. Das séries que foram ao ar contando com o atual Ryusoulger, os 6.753 participantes da pesquisa escolheram as seguintes séries:

O primeiro lugar foi para Samurai Sentai Shinkenger, que foi ao ar em 2009 e passou a enorme popularidade em todas as faixas etárias. O segundo lugar foi para Kaitou Sentai Lupinranger x Keisatsu Sentai Patranger, que era o favorito de homens entre 20 e 40. Em terceiro lugar ficou o Hyakujuu Sentai Gaoranger de 2001, que foi a 25ª Super Sentai.

Surgido pouco mais de um mês após o início da era, Kousoku Sentai Turboranger foi a primeira série Super Sentai do período Heisei, estendendo-se ao atual Kishiryu Sentai Ryusoulger. Foi revelado no início deste mês que a era Reiwa começará em 1º de maio de 2019, significando que a próxima equipe Super Sentai seria a primeira desta nova era.

01 – Samurai Sentai Shinkenger

02 – Kaitou Sentai Lupinranger vs Keisatsu Sentai Patranger

03 – Hyakujuu Sentai Gaoranger

04 – Ressha Sentai ToQger

05 – Kaizoku Sentai Gokaiger

06 – Ninpuu Sentai Hurricanger

07 – Tokusou Sentai Dekaranger

08 – Mirai Sentai Timeranger

09 – Ninja Sentai Kakuranger

10 – Kyuukyuu Sentai Gogo Five

as três temporadas de Mighty Morphin Power Rangers, enquanto o traje do Dragon Ranger foi adaptado ao traje do Ranger Verde e usado durante a primeira temporada e no início da segunda temporada.

Cinco jovens guerreiros de uma antiga civilização de humanos evoluídos por dinossauros são despertados nos dias atuais após 170 milhões de anos de animação suspensa quando a bruxa Bandora é liberada de seu recipiente mágico no Planeta Nêmesis, por dois astronautas. Os cinco guerreiros, os Zyurangers, devem invocar o poder das divindades de aparência mecânica conhecidas como Bestas Guardiãs, cada uma modelada de acordo com uma besta pré-histórica diferente, a fim de proteger a humanidade das forças malignas de Bandora. Um sexto guerreiro, Burai, o Dragon Ranger, mais tarde se envolve com o conflito entre as forças de Zyurangers e Bandora.

GOSEI SENTAI DAIRANGER

É a 17ª série da franquia Super Sentai, com um total de 50 episódios exibidos no Japão em 1993. No Ocidente, é conhecida por ter servido de base para a segunda temporada de Power Rangers. A audiência da série foi de 7,0%.

Milhares de anos atrás, na China antiga, as tribos Dai e Gouma entraram em guerra. Enquanto os Gouma e seu exército de monstros e demônios queriam a destruição da humanidade, os Dai invocavam as feras lendárias que lutavam para preservá-la. A guerra terminou com ambas as tribos praticamente extintas. Havia uma terceira tribo, chamada Shura, desprovida de poderes especiais e que, tendo sido a única remanescente, deu origem aos humanos como conhecemos hoje. Nos dias de hoje, um homem chamado Mestre Kaku, prevenindo o retorno dos Gouma, recruta cinco jovens e os ensina a utilizar uma poderosíssima energia especial chamada Kiryoku. Com esse poder, eles se transformam no Esquadrão Cinco Estrelas Dairanger. Grandes batalhas entre ambos os lados vão se sucedendo, enquanto os Gouma buscam um sucessor para o seu mestre, o 15º Gouma, e os Dairanger procuram reviver os Kidenjuu (as feras sagradas que, na prática, são os seus mechas).

NINJA SENTAI KAKURANGER

É a décima oitava produção Super Sentai da Toei Company. O nome dado a esta série pela Toei para distribuição internacional é Ninja Rangers. A audiência da série foi de 5,7%.

ERA HEISEI E O TOKUSATSU

As filmagens de ação da série foram usadas na terceira temporada de Mighty Morphin Power Rangers como o esquadrão Alien Rangers. Os principais trajes de Kyoryu Sentai Zyuranger e o traje de Kiba Ranger de Gosei Sentai Dairanger foram usados principalmente na terceira temporada de Power Rangers Mighty Morphin enquanto os trajes principais de Kakuranger foram usados em Alien Rangers.

Quatrocentos anos atrás, os ninjas e os youkai tiveram uma grande guerra. O lendário Sarutobi Sasuke e outros quatro ninjas selaram o Comandante Youkai Nurarihyon e todas as suas energias em uma caverna protegida pela "Porta do Selo". No presente, um dos poucos remanescentes de Youkai, Kappa, engana Sarutobi Sasuke e os descendentes de Kirigakure Saizo, Saizou e Sasuke, para liberar o Youkai, abrindo a "Porta do Selo". Agora estes dois, unidos por três outros descendentes de grandes ninjas, se tornam o Kakuranger para lutar contra o revigorado Youkai com a ajuda do Sanshinshou. No entanto, os Kakuranger têm um enorme desafio pela frente visto que os Youkai estão lentamente se unindo para combatê-los.

CHOURIKI SENTAI OHRANGER

É a 19ª série Super Sentai e sua filmagem foi usada na série americana Power Rangers Zeo. A audiência da série foi de 4,5%.

No ano de 1999, o Império das Máquinas Baranoia, liderado pelo Imperador Bacchushund, invade a Terra com a intenção de exterminar toda a vida humana e trazer o domínio das máquinas. O Chefe Miura, então, revive super energias que nasceram da civilização perdida de Pangea. Montando pedaços de um quebra-cabeça de pedra descoberto três anos antes, ele revela os segredos do "Super Poder". Alistando uma equipe de elite de cinco dos melhores pilotos da Força Aérea, Miura constrói uma pirâmide para gerar o poder do Tetraedro, a fim de permitir que cinco oficiais da UAOH se transformem nos Ohranger e parem a invasão de Baranoia.

GEKISOU SENTAI CARRANGER

É a vigésima produção da Toei das do gênero Super Sentai e foi escrita como uma paródia de sua própria franquia. Sua filmagem de ação foi usada em Power Rangers Turbo. A audiência da série foi de 4,8%.

Cinco trabalhadores da Pegasus Auto Garage descobrem Dappu, um alienígena do planeta Hazard. Ele capacita os cinco com o poder "Carmagic" das cinco constelações de carros lendários, transformando-os em Carrangers. Como tais, os cinco lutam contra uma gangue de pilotos alienígenas imprudentes para impedir que eles destruam a Terra.

DENJI SENTAI MEGARANGER

É a vigésima série Super Sentai da Toei Company cujas cenas também foram usadas na adaptação norte-americana Power Rangers in Space. Megaranger estreou no dia 14 de fevereiro de 1997 e terminou no dia 15 de fevereiro de 1998. A audiência da série foi de 6,5%.

Kenta Date, um estudante do ensino médio, é o campeão de um jogo de fliperama chamado "Megaranger". Ele pertence ao clube de informática formado por um grupo de amigos da sua escola. Koichiro Endo, Shun Namiki, Chisato Jogaseki e Miku Imamura também são membros da grupo. A Rede Internacional de Ciência e Tecnologia (INET), que criou o jogo, convida Kenta e os membros do clube para visitar os laboratórios do INET. Após um curto passeio pelos edifícios do INET, a empresa é atacada pela Neijirejia, uma força maligna liderada pelo Dr. Hinelar em uma missão para conquistar a realidade atual. Dr. Kubota, cientista-chefe do INET, revela que Megaranger é mais do que apenas um videogame simples, mas na verdade um simulador de combate para identificar possíveis recrutas para uma super equipe de combate que possa combater o Neijirejia. Enquanto a sede do INET é destruída pelos inimigos, o Dr. Kubota dá a Kenta e seus amigos dispositivos conhecidos como digitalizadores. Ao digitar o código-chave "3-3-5" e gritar "Install, Megaranger!",eles se transformam no esquadrão Megaranger para lutar contra o Nejirejia.

SEIJUU SENTAI GINGAMAN

É a 22ª série Super Sentai. A série foi ao ar de 22 de fevereiro de 1998 a 14 de fevereiro de 1999, ao lado de Tetsuwan Tantei Robotack, o último Metal Hero. Sua filmagem foi usada na adaptação de Power Rangers Lost Galaxy. A audiência da série foi de 7,9%.

Na história de Gingaman, há três mil anos, os Piratas Espaciais Balban invadiram a Terra. As Bestas Estelares e os primeiros Gingaman, guerreiros da Floresta Ginga, lutaram contra eles com um poder místico conhecido como Terra e acabaram aprisionando-os. O povo Ginga mais tarde camuflou sua floresta dentro de limites marcados e passou o dever dos guerreiros Ginga através de gerações. Nos dias atuais, Hyuuga, Hayate, Gouki, Hikaru e Saya são escolhidos como os 133º guerreiros das Espadas das Estrelas. Ryouma está muito feliz que seu irmão mais velho Hyuuga tenha sucesso no título. Quando o Élder Ohghi realiza a cerimônia de sucessão das Espadas das Estrelas, um terremoto quebra o selo no Balban. Ohghi ordena aos 133º guerreiros que levem as Ginga Braces escondidas na montanha do rugido. No entanto, Balban os ataca para impedir o nascimento dos novos Gingaman. Durante a batalha, Hyuuga é engolido por uma fenda no chão criada pelo líder dos Balban, o capitão Zahab. Enfurecido, Ryouma ativa seu poder oculto da Terra e desperta as Ginga Braces. Os Gingaman lutam junto com as Bestas Estelares contra o Balban que, por sua vez, deseja reviver a Besta Demoníaca Daitanix em cujo cadáver eles construíram seu castelo.

KYUUKYUU SENTAI GOGOFIVE

É a vigésima série Super Sentai, sua filmagem foi usada na série de televisão americana Power Rangers Lightspeed Rescue. A audiência da série foi de 6,6%.

Grandiene tem esperado pelo dia da ressurreição, o dia em que os planetas estão no alinhamento da Grande Cruz. Dez anos antes, o doutor Mondo Tatsumi, do Tatsumi Disaster Prevention Institute, apesar de sua eminência, não conseguiu convencer a todos sobre sua crença de que esse evento ocorreria. Ele deixou sua família para poder desenvolver e construir secretamente o Sistema de Resgate. Agora, em 1999, o Doutor Tatsumi aparece novamente para dar os meios para salvar o mundo para seus filhos como a equipe GoGoFive.

MIRAI SENTAI TIMERANGER

É a 24ª série Super Sentai da Toei. A filmagem desta série foi usada na produção americana Power Rangers Time Force. A audiência da série foi de 7,1%.

No século 30, as viagens no tempo tornam-se ilegais depois de uma crise paradoxal no tempo. O Departamento de Proteção de

ERA HEISEI E O TOKUSATSU

Tempo (Time Protection Department – TPD) é estabelecido para vigiar e interromper os crimes de tempo. Quatro novos cadetes alistados da TPD são enganados por Don Dolnero e sua gangue para permitir que viajem no tempo até o ano 2000 para cometer vários crimes. Para proteger a história, os quatro cadetes os perseguem. Eles encontram um problema grave: o programa Timeranger requer cinco membros para a primeira operação. Eles coagem um artista marcial atual, Tatsuya Asami, para se juntar a eles, e eles se tornam os Timerangers. Tatsuya aluga um prédio para eles morarem, e eles começam um pequeno negócio chamado Jobs Research para se sustentar financeiramente no tempo presente.

HYAKUJUU SENTAI GAORANGER

É a vigésima quinta série Super Sentai e celebrou o 25º aniversário da franquia em 2001. Sua filmagem foi usada na série americana de 2002, Power Rangers Wild Force. A audiência da série foi de 8,8%.

Há mil anos, uma guerra se alastrou entre os humanos e a demoníaca raça Org. Com a ajuda dos Power Animals, os antigos Guerreiros Gao conseguiram derrotar o líder da Org, Hyakkimaru, e selar as Orgs. Contudo, os Orgs reviveram nos dias de hoje e cinco guerreiros foram escolhidos pelos Power Animals. Eles devem abandonar suas vidas atuais e se tornarem a nova geração de Gaoranger para proteger a vida da Terra.

WELLINGTON BOTELHO

FONTE - ***BRITANNICA (HEISEI PERIOD)***

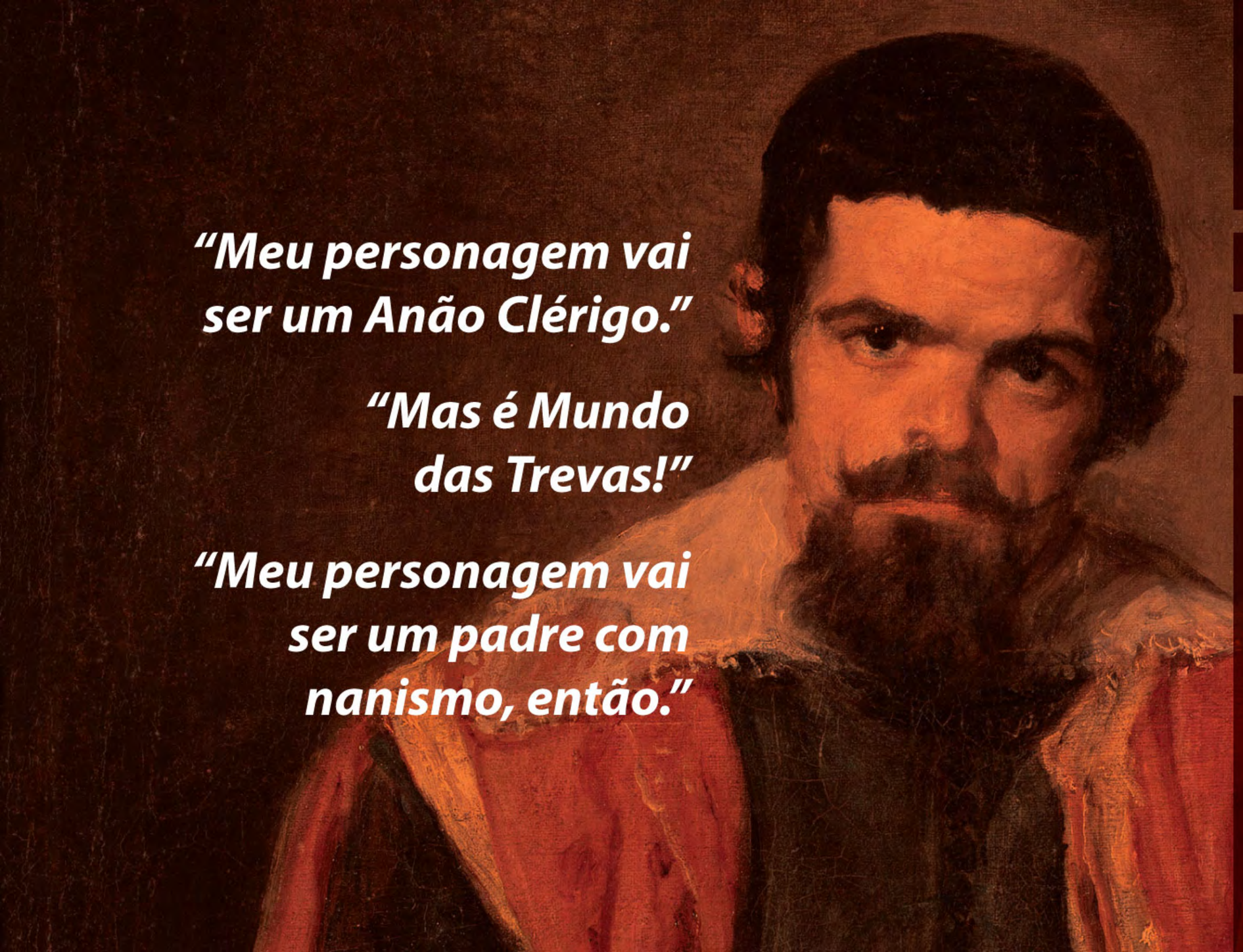
FONTE - ***ISTO É***

FONTE - ***ALTERNATIVA***

FONTE - ***TOKUSATSU BLOG (RIDERS SHOWA E HEISEI)***

FONTE - ***SIRI NERD***

FONTE - ***TOKUSATSU BLOG (SUPER SENTAI)***



“Meu personagem vai ser um Anão Clérigo.”

“Mas é Mundo das Trevas!”

“Meu personagem vai ser um padre com nanismo, então.”

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens!

Resenhas, notícias, dicas para mestres e jogadores e muito mais

MOVIMENTO RPG

AVENTURAS MICROSCÓPICAS

AVENTURAS MICROSCÓPICAS

Tudo começou quando, em meados dos anos 90, eu assistia pela manhã um desenho animado educativo chamado "Era Uma Vez... A Vida". De uma forma muito didática ele mostrava o funcionamento do corpo humano ao transformar células e tecidos em entidades antropomórficas. Pra mim, era muito interessante entender os glóbulos brancos como uma força paramilitar, os glóbulos vermelhos como carregadores de bolhas de oxigênio e muito mais.

Já no fim da adolescência, o filme Osmosis Jones usou o mesmo conceito, onde o protagonista era um glóbulo branco e seu parceiro era um composto farmacêutico semelhante a um robô. Mais recentemente, o mangá e anime Cells At Work! reavivou este conceito de uma forma muito empolgante, cheia de ação. E qual a minha surpresa quando descobri uma série de webcomics e games chamada Biowars, com um conceito muito semelhante aos outros já citados! Foi o suficiente para eu decidir produzir uma adaptação para RPG.

***OBSERVAÇÃO MUITO IMPORTANTE:* Muitas, mas muitas informações aqui ignoraram estudos de Anatomia, Fisiologia, Histologia, Citologia, Infectologia, Bacteriologia e Virologia para que o cenário possa funcionar sem rigor científico. No entanto, caso Mestres e Jogadores prefiram mais alinhamento científico para suas aventuras microscópicas, será possível realizar modificações a critério de cada um. O importante do RPG é que todos estejam satisfeitos com o cenário e as regras usadas.**

Para jogar em um cenário de aventuras microscópicas, é importante enxergar o corpo humano como o mundo em si, no qual as células atuam como personagens e micro-organismos externos são os monstros e vilões. A própria escala de poder é diferente por estar imediatamente abaixo da escala Mushi, seguindo o padrão abaixo:

Escala Tansaibo/Micro (÷10.000)

• Células, seres unicelulares (como Bactérias), Vírus, Nanorrobôs.

• Tamanho: 1 a 50 micrômetros

Para uma aventura em escala microscópica dentro de um corpo animal é importante definir se os personagens serão parte do próprio *Corpus* (como o "mundo" passará a ser chamado) ou se ele será um dos possíveis antígenos que causarão moléstias e destruição ao Corpus. Em questão de regras, a conversão de certas Vantagens Únicas se dá pela seguinte forma (e são as únicas Vantagens Únicas possíveis para um cenário de aventuras microscópicas):

• Humanos são chamados de Células

• Vampiros são chamados de Células Cancerosas

• Anfíbios são chamados de Microbiotas

• Aliens são chamados de Bactérias

• Demônios são chamados de Vírus, com uma característica extra: todos possuem Implemento (Um Momento de Tormenta), mas não recebem nenhum dano pelos efeitos da Tormenta/Infecção

• Mechas (Construtos) são chamados de Nanorrobôs

• Células, Células Cancerosas e Microbiotas fazem parte do próprio Corpus e, por essa razão, não geram alertas de perigo (a não em casos especiais). Nanorrobôs, apesar de não fazerem parte do Corpus, se integram à estrutura e não geram alertas de perigo. Bactérias e Vírus são antígenos e geram alertas de perigo, embora em certas situações os anticorpos não consigam vencer a velocidade de multiplicação e letalidade do antígeno.

O Corpus

Corpus é o próprio mundo. Ele é um corpo animal (que provavelmente será o de um ser humano), onde uma ampla variedade de células terá consciência própria. Por outro lado, uma grande parte das células não será um ser consciente, compondo então a estrutura física do corpo por onde os personagens microscópicos "caminham", "nadam" ou "voam". Como ocorre em todo mundo de campanha, existem "regiões" ou "reinos" dentro de Corpus, que refletem as funções biológicas de um órgão. Por isso, existirão regiões de interesse para a campanha exemplificadas abaixo (cada uma delas, uma Especialização da Perícia Sobrevivência):

Nexo Central: o cérebro do corpo animal, que concentra os poderosos Neurônios de Corpus. O local é quase uma fortaleza devido ao grande valor do conhecimento e da capacidade de manter Corpus contido no Nexo Central. Qualquer ente que penetre no Nexo Central sem total autorização será imediatamente atacado por todos os agentes de proteção de Corpus.

Rede Plasma de Transporte: absolutamente todas as regiões de Corpus estão interligadas pelos canais da Rede Plasma, usados para transportar entes de uma região a outra. A Rede Plasma não possui um controle de entrada e saída realmente desenvolvido, de modo que os agentes de monitoramento e proteção de Corpus precisam observar a Rede ininterruptamente.

Batimento Universal: ao centro da caixa torácica do animal, fica o coração. Este órgão é responsável por bombear e energizar a Rede Plasma para que todos os agentes se locomovam através de todo o Corpus. Todo o Corpus vibra de acordo com o batimento rítmico do coração, por isso é o Batimento Universal que indica o ritmo do metabolismo e do poder de ação e reação das Células. É a segunda região mais importante de todo o Corpus, abaixo apenas do Nexo Central.

Distrito Gástrico: toda a região que envolve fígado, estômago, intestinos e outros órgãos correlatos em Corpus. Nesta região, as Microbiotas são dominantes, construindo seus aglomerados habitacionais e sendo considerados campos de refugiados, uma vez que não fazem realmente parte de Corpus. Ainda assim, eles assumem como uma das primeiras linhas de defesa de Corpus contra invasores que tenham vindo da Bocarra.

Bocarra: a grande câmara que dá acesso ao Mundo Exterior, um dos canais por onde entram não apenas os nutrientes, como também Bactérias e Vírus. Apesar de arriscado, é como um resort para as Células que vislumbram o Mundo Exterior e às vezes interagem com estes seres alienígenas – às vezes estes alienígenas se tornam refugiados em Corpus, vivendo em locais como a própria Bocarra ou o Distrito Gástrico.

Templo da Medula: a entidade mitológica chamada Medula produz as Células de Corpus através de entidades originalmente sem nenhuma característica chamadas Células-Tronco, que após geradas pela Medula, são também moldadas por ela para assumirem os perfis necessários a todas as funções do Corpus. É um local sagrado porque a Medula é tida como uma espécie de Grande Mãe de muitas das Células que a veneram. De certa forma, Medula é tida também como a contraparte da grande sombra vampírica chamada Cancro, uma entidade maligna que pode despertar por diversos tipos de eventos e espalhar sua essência pelo Corpus e suas Células.

Academia de Gametas: esta espécie de quartel existe no Corpus, seja ele masculino ou feminino, produzindo os Gametas, que são Células com características muito especiais. Um Gameta possui a metade dos pontos de Personagem das Células medianas de Corpus, terão obrigatoriamente a desvantagem Inculto e a vantagem Fusão. Em um Corpus masculino, existe uma produção incessante de milhões Gametas para serem enviados em suas missões de exploração a um Corpus feminino, enquanto a produção de Gametas em um Corpus feminino é periódica e razoavelmente regular, com uma quantidade muito limitada de Gametas produzidos por vez, na verdade apenas um por mês.

Câmara dos Milagres: existente apenas em um Corpus feminino, a Câmara dos Milagres é como uma extensão da Academia de Gametas, onde o Gameta é liberado. Em momentos de conexão do Corpus feminino com um Corpus masculino, a Câmara dos Milagres é "invadida" por uma imensa quantidade de Gametas masculinos que buscam o Gameta feminino. Quando um Gameta masculino e o Gameta feminino se "apaixonam" em meio àquele caos, eles realizam a Fusão, somando suas características, vantagens e desvantagens, e eliminando Inculto e Fusão na nova forma. Por um breve período, este novo ser passa a ser chamado de Zigoto e aguarda o milagre acontecer, quando o Zigoto se metamorfoseia em um Corpus protegido pela Câmara dos Milagres, crescendo por aproximadamente 40 semanas e sendo expelido (ou retirado) do Corpus feminino que o abrigava. Todos estes eventos ocorridos na Câmara dos Milagres recebem grande atenção dos agentes protetores do Corpus feminino quando ocorrem.

Sistema de Expulsão: todo o Corpus possui sistemas para eliminação de material que não tem mais serventia a ele, mas a eliminação de certas substâncias também ocorre para outros efeitos, como o suor para refrigeração, o espirro e a tosse para expelir agentes biológicos incômodos, lágrimas para lubrificar os olhos etc. Os agentes de defesa do Corpus muitas vezes levam os antígenos para serem expulsos por estas possibilidades, quando não completamente dissolvidos ainda dentro de Corpus. Por esta razão, é relativamente comum encontrar Vírus e Bactérias se refugiando nestes locais para não atraírem a atenção dos protetores de Corpus.

Religiões Microscópicas

Os personagens de aventuras microscópicas podem atuar através de algo semelhante à fé em forças maiores, permitindo a existência da vantagem Clericato. Como mencionado acima, Medula seria uma espécie de Grande Mãe, de modo que existe a possibilidade de haver Clérigas de Lena como na verdade Clérigas de Medula.

A força oposta a Medula é o Cancro, que se manifesta entre as Células Cancerosas que podem cultuar a força corrosiva que os domina, na forma dos Clérigos de Sszzaas e especialmente de Tenebra (tornando ambos dois aspectos

diferentes dos Clérigos do Cancro), além de haver também a possibilidade de ser um Cultista do Mal ou Cultista da Tormenta ao perceber o potencial maligno dos Vírus.

A grandiosa importância do Nexo Central para o desenvolvimento e sobrevivência de Corpus acabou por gerar uma forma de veneração de algumas Células pela existência de uma consciência que guia decisões nesta região. Assim, Clérigos de Tanna-Toh se tornam Clérigos do Nexo Central.

A última forma de religião das Células vem na forma de uma espécie de fé em Corpus como algo unitário, e para Células com esta fé, louvar tanto à Medula como ao Nexo Central acaba sendo a mesma coisa na prática. Assim, surgem os Clérigos do Panteão que passam a ser chamados de Clérigos de Corpus. Microbiotas são entidades sem vínculo direto com Corpus, e por isso mesmo não são capazes de encontrar sentido algum em venerar Medula ou o Nexo Central. No entanto, elas percebem o grande valor da integridade de Corpus, e por isso podem se tornar Clérigos do Panteão/Corpus.

Uma espécie de fé compartilhada tanto pelas Microbiotas como pelas Bactérias se dá pelo entendimento das forças naturais da relação entre elas e o ambiente em que estão. No entanto, as Microbiotas enxergam apenas a harmonia e prosperidade de Corpus, enquanto as Bactérias são seres alienígenas que já conheceram lugares fora de Corpus muito mais caóticas, inóspitas e agressivas, inclusive algumas Bactérias tendo até vindo de um outro Corpus. Ambas chamam estas forças da natureza de Metabol, mas a forma de Clericato de cada uma reflete como encaram Metabol: Microbiotas se tornam Clérigos e Rangers de Allihanna para venerarem Metabol, enquanto Bactérias se tornam Clérigos e Rangers de Megalokk.

No caso dos Vírus, Clérigos de Sszzaas e de Tenebra são as opções de fé deles, representando sua dedicação ao assassínio de toda a vida em Corpus, e muitas vezes eles veneram os efeitos destrutivos do Cancro. Vírus também podem ser Clérigos de Aharadak, embora ainda não existam dados oficiais de como este Clérigo funcionaria em 3D&T, de forma que o Cultista da Tormenta é o mais próximo a isso.

Magia Microscópica

Existe a possibilidade de forças sobrenaturais semelhantes a Magia estarem presentes em um cenário de aventuras microscópicas. O mais importante seria, então, definir como seriam percebidas cada escola de magia e elementos.

Magia Branca, como é voltada ao Bem, cura, proteção e efeitos semelhantes, é uma escola permitida apenas às Células e Microbiotas, mas não às Células Cancerosas, Bactérias, Vírus e Nanorrobôs. A Magia Branca também permite o controle sobre bioluminescência e eletrólitos.

Magia Negra, como é voltada ao Mal, maldições, doenças, dor e efeitos semelhantes, é uma escola permitida apenas às Células Cancerosas, Bactérias e Vírus, mas não às Células, Microbiotas e Nanorrobôs. A Magia Negra também permite o controle sobre a carcinogênese.

Magia Elemental, como é muito variada, terá uma variação de quais elementos serão permitidos ou proibidos a cada vantagem única, além de novos nomes que refletem como atuam em Corpus:

Células: Fogo/Calor, Água/Plasma, Ar/Pneuma, Terra/Minerais, Espírito/Ectoplasma

Células Cancerosas: Fogo/Calor, Água/Plasma, Ar/Pneuma, Terra/Minerais, Espírito/Ectoplasma

Microbiotas: Água/Plasma, Ar/Pneuma, Terra/Minerais

Bactérias: Água/Plasma, Ar/Pneuma, Terra/Minerais

Vírus: apenas Espírito/Ectoplasma

Nanorrobôs: nenhum elemento é permitido

Além de controlar o Oxigênio que é usado para a respiração (exceto dos Vírus e Nanorrobôs), Pneuma também permite o controle de pulsos eletroquímicos. Além de controlar a água e o plasma que compõem aproximadamente 60% de Corpus, Plasma também gera efeitos ligados à hipotermia, baixando temperaturas em Corpus.

Equipamento Microscópico

Obviamente, aventuras microscópicas não terão a utilização de equipamento da forma como se imagina para o universo macro. Conceitos como moda ou estilo se tornam inúteis dentro de Corpus (inviabilizando a existência de roupas), até porque não existe "dinheiro". Por essa mesma situação, a vantagem Riqueza e a desvantagem Pobreza simplesmente não existem. Por esta razão, equipamento microscópico se torna mais o efeito do que o item em si e o mais importante é verificar quais efeitos teriam coerência para personagens que são células, bactérias, vírus e nanorrobôs.

Não existe razão para se imaginar a necessidade de armaduras, uma vez que os seres microscópicos não recobrem suas estruturas com algo além do que já possuem como membrana plasmática, parede celular ou cápsula viral. No entanto, pode-se considerar o nome de proteínas específicas que garantem Armadura Extra ou Invulnerabilidade a certos Tipos de Dano.

Uma nova capacidade é a Imunidade, que possui efeito análogo a Flagelo para armas: existe uma Imunidade a cada vantagem única, EXCETO Nanorrobôs – quando atacado por um oponente da categoria de sua Imunidade, o personagem recebe automaticamente A+1. Cada Imunidade pode ser comprada como uma Técnica de Luta.

Também não existem meios de transporte dentro de Corpus – cada entidade microscópica é individualmente capacitada a se locomover por Corpus através das vantagens já disponíveis: Incorpóreo, Movimento Especial, Natação (especialização), Teleporte, Voo, com efeitos adaptados. Por exemplo, Teleporte permite ao personagem acessar os terminais nervosos e reaparecer em outro dos milhões de terminais nervosos. A especialização Natação na verdade garante ao personagem microscópico a capacidade de nadar pela Rede Plasma em velocidade maior que o próprio fluxo do plasma, além de fazer parte do pré-requisito para os Kits Pirata e Bucaneiro.

Armas e Tipos de Dano

Enquanto "armas" não são compradas ou adquiridas, as células possuem ANTICORPOS que geram exatamente o mesmo efeito, que é o dano físico a ameaças. Existem combinações quase incontáveis de proteínas que compõem os anticorpos para combater todas as possíveis ameaças, e as proteínas são o equivalente aos Tipos de Dano em 3D&T, além de apresentarem a característica Flagelo, contra Células, Células Cancerígenas, Microbiotas, Bactérias e Vírus – não existe Flagelo contra Nanorrobôs, exceto se portado pelos próprios Nanorrobôs. As proteínas recebem nomes baseados apenas em criatividade para simularem os Tipos de Dano:

Dano Lipoproteico (Dano Físico direto na membrana plasmática, parede celular e cápsula viral)

Ruptura, substituto de Corte

Endocitose, substituto de Perfuração

Citocolisão, substituto de Esmagamento

Dano Metabólico (Dano de Energia que afeta o metabolismo celular)

Calor, substituto de Fogo

Hipotermia, substituto de Frio

Eletroquímico, substituto de Elétrico

Citotoxina, substituto de Químico

Pneuma, substituto de Sônico

Assim, em vez de um personagem possuir uma arma baseada em F com dano por esmagamento e uma arma baseada em PdF com dano Químico, ele terá na verdade anticorpos baseados em F com dano por citocolisão e anticorpos baseados em PdF com dano por citotoxina.

Desta forma, a vantagem Adaptador representa a capacidade da entidade microscópica em mudar as proteínas de acordo com a ameaça. Uma Técnica de Luta chamada Imunoglobulina permitirá ao personagem microscópico simular os efeitos de Flagelo, selecionando uma vantagem única a ser melhor atingida a cada Imunoglobulina selecionada.

Kits Adequados

Cada Vantagem Única permite ao jogador uma quantidade específica de Kits como opções:

Células: (*MANUAL DO AVENTUREIRO ALPHA*) Agente Secreto, Aristocrata, Artífice, Assassino, Batedor, Berserker, Caçador de Vampiros/Células Cancerosas, Cavaleiro do Corvo, Clériga de Lena (Templo da Medula), Clérigo de Tanna-Toh (Nexo Central), Clérigo do Panteão, Combatente, Demonologista/Antiviral, Doutor de Salistick (Templo da Medula), Drogadora (Templo da Medula), Especialista, Explorador da Tormenta, Franco-Atirador, Guarda-Costas, Guardião da Realidade, Guerreiro, Legionário, Pacificador (Templo da Medula), Pirata (Rede Plasma), Plebeu, Ranger Urbano, Samaritano (Templo da Medula), Telepata (Nexo Central), Teleporter (Nexo Central), Vidente (Nexo Central), Vingador

Células Cancerosas: (*MANUAL DO AVENTUREIRO ALPHA*) Agente Secreto, Arauto da Tormenta, Aristocrata, Artífice, Assassino, Bruxo, Capanga, Cavaleiro do Corvo, Chapéu-Preto, Clérigo de Sszzaas, Clérigo de Tenebra, Combatente, Criatura da Tormenta, Cultista da Tormenta, Cultista do Mal, Demonologista/Antiviral, Discípulo da Tormenta, Escravo, Especialista, Explorador da Tormenta, Franco-Atirador, Guarda-Costas, Guardião da Realidade, Guerreiro, Impostor, Mago da Tormenta, Pirata (Rede Plasma), Plebeu, Ranger Urbano, Senhor do Gigante Rubro, Soldado Morto, Telepata (Nexo Central), Teleporter (Nexo Central), Vidente (Nexo Central), Vingador; (MANUAL DO AVENTUREIRO MEGA CITY) Ancião, Chupacabra, Conde, Monstro, Parasita

Microbiotas: (*MANUAL DO AVENTUREIRO ALPHA*) Agente Secreto, Artífice, Assassino, Bárbaro, Batedor, Berserker, Caçador, Clérigo de Allihanna, Clérigo do Panteão, Combatente, Engenhoqueiro Goblin (sem exigência da raça Goblin), Escravo, Escudeiro, Especialista, Explorador Destemido, Guarda-Costas, Guerrilheiro, Lutador de Rua, Mestre Armeiro, Pirata (Rede Plasma), Plebeu, Primitivo, Ranger, Ranger de Allihanna, Ranger Urbano, Vigilante, Vingador

Bactérias: (*MANUAL DO AVENTUREIRO ALPHA*) Andarilho do Horizonte, Assassino, Batedor, Berserker Insano, Bucaneiro (Rede Plasma), Capanga, Chapéu-Preto, Clérigo de Megalokk, Cultista do Mal, Escravo, Escudeiro, Explorador Destemido, Gatuno, Guerrilheiro, Impostor, Infiltrador, Lutador de Rua, Nômade, Predador Primal, Primitivo, Ranger, Ranger de Megalokk; (*MANUAL DO AVENTUREIRO MEGA CITY*) Kaijin, Chupacabra, Monstro

Vírus: (*MANUAL DO AVENTUREIRO ALPHA*) Algoz da Tormenta, Arauto da Tormenta, Assassino, Batedor, Berserker Insano, Caçador de Magos, Capanga, Chapéu-Preto, Clérigo de Sszzaas, Clérigo de Tenebra, Criatura da Tormenta, Cultista da Tormenta, Discípulo da Tormenta, Escravo, Infiltrador, Mago da Tormenta, Nômade, Predador Primal, Primitivo, Sabotador, Senhor do Submundo; (*MANUAL DO AVENTUREIRO MEGA CITY*) Kaijin, Chupacabra, Dínamo Destruidor, Monstro, Soldado do Inferno

Nanorrobôs: (*MANUAL DO AVENTUREIRO ALPHA*) Andarilho do Horizonte, Artífice, Caçador de Vampiros/Células Cancerosas, Demonologista/Antiviral, Engenheiro de Guerra, Especialista, Explorador da Tormenta, Franco-Atirador, Guarda-Costas, Guardião da Realidade, Guerreiro da Luz, Herdeiro Planar, Máquina de Combate, Mestre Armeiro, Pacificador, Pistoleiro, Sabotador; (*MANUAL DO AVENTUREIRO MEGA CITY*) Blindado, Canhoneiro, Duelista, Ronin Mecânico, Transdroide

Personagens Prontos

CÉLULA NK, 15T

F2 (ruptura), H3, R2, A2, PdF1 (calor), 15 PVs, 25 PMs

Vantagem Única: Célula

Kit: Antiviral (Armadura Extra (Vírus), Expulsar Vírus, Sentido Sobrenatural (Vírus))

Vantagens: Aceleração, Boa Fama (célula defensora de Corpus), Inimigo (Vírus), Magia Elemental

Desvantagens: Devoção (caçar Vírus e Bactérias), Insano (Paranoico)

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica.

A categoria de linfócitos (glóbulos brancos) conhecida como NK (Natural Killers) é composta por agentes destemidos que combatem todas as moléstias que estejam afligindo o Corpus. Sua capacidade de destruição de inimigos inclui especialmente seu foco em eliminar todos os vírus, mas também são capazes de combater bactérias e até mesmo células do próprio Corpus, como as cancerígenas. São muito respeitados e admirados em todas as regiões de Corpus.

BACTEROIDES FRAGILIS, 15T

F2 (citocolisão), H2, R3, A2, PdF0, 25 PVs, 9 PMs

Vantagem Única: Microbiota

Kit: Guerrilheiro (Ataque Múltiplo Aprimorado, Contra Todas as Chances, Desgastar)

Vantagens: Ataque Múltiplo, Invisibilidade, Membros Elásticos, Membro Extra x1, PVs Extras x1, Sentido Especial (Radar)

Desvantagens: Ambiente Especial (Distrito Gástrico), Desequilíbrio de Energias, Fúria, Inculto, Vulnerabilidade (Calor)

Perícias e Especializações: Natação, Sobrevivência

As Microbiotas chamadas Bacteroides fragilis vivem no Distrito Gástrico, como comunidades isoladas e muito bairristas. O Corpus é beneficiado por eles, que atacam todas as ameaças que entram no Distrito Gástrico através da comida e bebida que adentra o Corpus e às vezes possui entidades exteriores que se infiltram propositalmente para pegar o sistema imunológico de Corpus de surpresa.

UNIDADE MARK LVIII, 15T

F3 (ruptura), H1, R2, A3, PdF3 (eletroquímico), 10 PVs, 10 PMs

Vantagem Única: Nanorrobô

Kit: Máquina de Combate (Corpo de Ferro, Incorporar Arma)

Vantagens: Reflexão, Voo

Desvantagens: Inculto, Modelo Especial, Monstruoso

Produzida fora de Corpus, a Unidade Mark LVIII é uma grande inovação da Medicina, injetada diretamente na corrente sanguínea de um paciente, como é o caso de Corpus. Uma vez dentro de Corpus, o LVIII estuda toda a estrutura corpórea e metabólica para poder guardar a integridade de Corpus contra ameaças externas ou mesmo condições de saúde próprias de Corpus.

TROMBÓCITO, 15T

F1 (citocolisão), H3, R2, A1, PdF0, 6 PVs, 18 PMs

Vantagem Única: Célula

Kit: Doutor de Salistick (Curandeiro Exímio, Medicina Superior, Paramédico)

Vantagens: Boa Fama (salvadores de células feridas e de Corpus), Cura, Paralisia, Perito (Primeiros Socorros), PMs Extras x2

Desvantagens: Código de Honra (Doutor de Salistick), Frágil

Perícia: Medicina

Também conhecidos como Plaquetas, os Trombócitos são importantes células que percorrem incessantemente a Rede Plasma em busca de oportunidades para curar. Sua capacidade de regenerar células e fechar grandes ferimentos em Corpus é muito admirada, e por isso todos os Trombócitos são recebidos com grande comemoração. No entanto, acabam sendo pouco úteis em situações de combate direto a bactérias, vírus e células cancerígenas, porque eles mesmos se disporiam a regenerar seus próprios inimigos.

MALASSEZIA GLOBOSA, 15T

F3 (endocitose), H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagem Única: Microbiota

Kit: Pirata (Bala nas Costas, Flagelo da Rede Plasma, Flanquear)

Vantagens: Arena (Rede Plasma), Membros Elásticos, Membro Extra x2, Sentidos Especiais (Radar)

Desvantagens: Ambiente Especial (Rede Plasma), Vulnerabilidade (Calor)

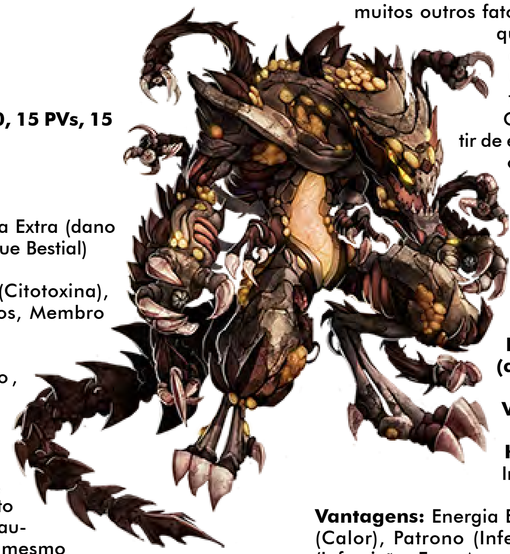
Perícia: Esportes

As Microbiotas chamadas Malassezia globosa vivem em grupamentos especialmente pela Rede Plasma, onde vivem como piratas de razoável parceria com as células que utilizam a Rede como meio de transporte. Porém, estas Microbiotas também vivem na área externa de Corpus, na Savana Epidérmica, combatendo furiosamente outras bactérias e vírus antes mesmo que estas ameaças pudessem invadir Corpus.

AVENTURAS MICROSCÓPICAS

ANTAGONISTAS

STREPTOCOCCUS PNEUMONIAE, 20T



F4 (ruptura), H4, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagem Única: Bactéria

Kit: Predador Primal (Armadura Extra (dano lipoproteico), Força Bruta, Sangue Bestial)

Vantagens: Armadura Extra (Citotoxina), Enfraquecer, Membros Elásticos, Membro Extra x3

Desvantagens: Inculto, Monstruoso

As bactérias chamadas Streptococcus pneumoniae são uma grave ameaça a Corpus, porque estas bactérias são muito selvagens quando o invadem, causando muitas moléstias e até mesmo gerando doenças de grande impacto. As doenças mais comuns geradas por estas bactérias são a pneumonia e a meningite, mas muitas outras doenças podem surgir, causando grande destruição sobre as várias regiões de Corpus.

NEURÔNIO TUMORAL, 20T

F3 (citocolisão), H3, R3, A2, PdF2 (hipotermia), 15 PVs, 9 PMs

Vantagem Única: Célula Cancerosa

Kit: Clérigo de Sszzaas (Arma Envenenada, Golpe de Misericórdia), Teleporter (Romper Limites, Salto Arcano)

Vantagens: Clericato (Cancro), Imortal I, Magia Negra, PVs Extras x1, Teleporte

Desvantagens: Dependência (ATP), Má Fama (agente do Cancro), Maldição (Calor), Vulnerabilidade (Citotoxina)

Perícia: Manipulação

Muitas ameaças podem acometer Corpus, o que exige de seus habitantes a defesa pela integridade contra invasores. No entanto, existem circunstâncias que podem transformar os próprios habitantes em agentes de destruição de Corpus, na forma de Cancro. Seja por motivos genéticos, radiação ou muitos outros fatores, o Cancro surge e domina células que se voltam contra o próprio Corpus que as gerou. No caso deste Corpus, uma célula afiliada ao Nexo Central foi tomada pelo Cancro e se tornou uma Célula Cancerígena, se dedicando a partir de então a infectar outras células e expandir o domínio do Cancro até a destruição completa de Corpus, um objetivo niilista e maligno.

SARSR-COV, 33T

F6 (endocitose), H5, R7, A6, PdF4 (citotoxina), 35 PVs, 35 PMs

Vantagem Única: Vírus

Kit: Algoz da Tormenta (Afinidade com a Infecção, Aliança com os Vírus)

Vantagens: Energia Extra II, Genialidade, Invulnerabilidade (Calor), Patrono (Infecção), Possessão, Sentidos Especiais (Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível), Toque de Energia (citotoxina), Voo

Desvantagens: Dependência (infectar células e estruturas de Corpus), Insano (Homicida), Má Fama (o pior vírus a invadir Corpus), Maldição (só pode reinfectar Corpus depois de passar de uma mutação, o que pode demorar alguns meses), Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (Eletroquímico, Pneuma)

Um vírus que tomou o planeta subitamente e por consequência Corpus, o chamado SARSr-CoV é também conhecido como Coronavírus ou COVID-19. Seu grau de contágio é muito alto e os impactos são dramáticos em todas as regiões de Corpus, colocando todas estas regiões em estado de calamidade devido ao poder da Infecção gerada por este vírus.

HENRIQUE SANTOS

O FIM DA GUERRA

A Guerra contra os Separatistas está perto do final. Uma última missão realizada por um grupo de padawans e um mestre jedi pode fazer a balança pender a favor da República e colocar um ponto final na guerra, mas será só isso mesmo?

Que outros perigos os jovens padawans podem encontrar em um planeta inóspito na Orla Exterior?

Por JV Teixeira

Essa é uma aventura baseada no universo de Star Wars, por isso aconselhamos que utilizem as raças apresentadas nas revistas Tokyo Defender #04, Dragão Brasil #115 e #116.

Essa aventura se passa no final das Guerras Clônicas e é feita para ser jogada com personagens padawans.

Por se passar no fim da guerra, se o mestre assim desejar, pode alocar essa aventura no fim de uma campanha de Guerras Clônicas.

Introdução

"As guerras clônicas se estenderam mais do que o previsto!

Distante do centro da galáxia, no planeta Kilogatare, uma fábrica de droides foi descoberta e um grupo de recém formados mestres Jedi, sem experiência em campo de batalha, foi enviado ao planeta com seus respectivos padawans.

Após incontáveis combates, os mestres pereceram perante ao temível general Kri Gor e, por ordem do conselho Jedi, os padawans voltaram para nave de comando em órbita do planeta para esperar o mestre Jedi Perí Kleis que irá guiá-los em uma nova investida contra a fábrica.

Os padawans são convocados ao hangar quando a nave do mestre Jedi está prestes a chegar..."

Cena 1

Os jogadores estão no hangar e observam a nave pousar e dela saem dois clones vestindo armaduras verdes, o mestre Jedi Perí Kles e um clone conduzindo uma maca flutuante. Deitado sobre a maca está o padawan Thia Gin-o, ferido, mas consciente.

O padawan ferido é encaminhado para enfermaria e o mestre Perí Kles inicia o diálogo, dizendo que lamenta pela morte dos mestres dos jogadores. Ele diz que o grupo não pode esperar que Thia Gin-o desperte, e precisam seguir para fábrica com urgência, pois o conselho entrou em contato durante o caminho para informar que o general Kenobi descobriu a localização do general Grievous e foi ao encontro dele e, por conta disso, possivelmente a guerra está perto do fim. Desativar a fábrica e derrotar o general Kri Gor é fundamental para evitar que ele decida utilizar a fábrica para aumentar as fileiras inimigas e reerguer o exército contra a república. Eles seguirão para o planeta assim que o mestre analisar os dados coletados sobre lugar.

Padawan (Kit Personagem)

Exigência: H1, R1, Sensitivo da Força, Devoção: manter a paz e a justiça e Mestre (o jedi que lhe treina).

Padawans são discípulos dos mestres Jedi, muito comuns antes da queda da república.

Todo padawan possui um mestre Jedi. Se o mestre de um padawan morre, o conselho irá encontrar um mestre substituto para ele. Um padawan inicia o jogo com um sabre de luz e pode manipular a força para empurrar e puxar objetos leves.

A Força está em você: você começa com 5 PFs extras.

Juyo: estilo de luta jedi voltado para o ataque. Garante +2 na Força de Ataque quando luta com sabre de luz.

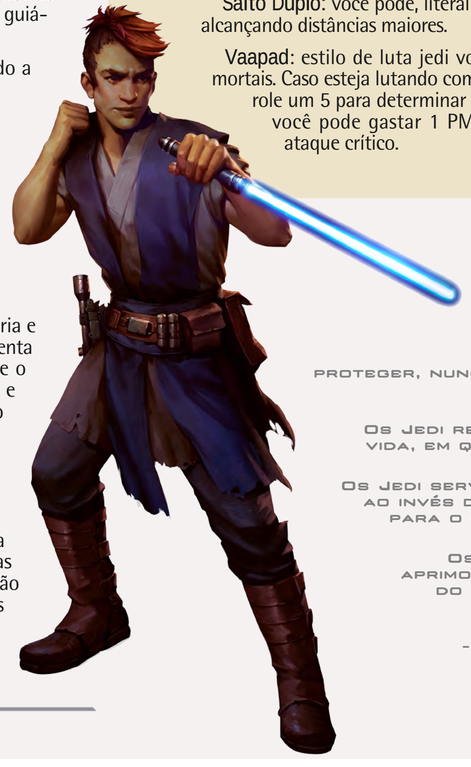
Meditação de Batalha: você pode meditar durante um turno do combate, ao custo de 1 PM, e receber um bônus de +2 na sua FA até o fim do combate.

Montar Sabre de Luz: você é capaz de montar um sabre de luz, caso tenha as peças necessárias.

Niman: estilo de luta jedi voltado para defesa. Garante +2 na Força de Defesa quando luta com sabre de luz.

Salto Duplo: você pode, literalmente, pular no ar, alcançando distâncias maiores.

Vaapad: estilo de luta jedi voltado para golpes mortais. Caso esteja lutando com um sabre de luz e role um 5 para determinar a Força de Ataque, você pode gastar 1 PM para tornar esse ataque crítico.



Os Jedi são os guardiões da paz na galáxia.

Os Jedi usam seus poderes para defender e proteger, nunca para atacar os outros.

Os Jedi respeitam toda a vida, em qualquer forma.

Os Jedi servem aos outros ao invés de governá-los, para o bem da galáxia.

Os Jedi procuram aprimorar-se através do conhecimento e treinamento.

- do Código Jedi

Cena 2

Na nave, em direção ao planeta, Mestre Perí Kles explica que ao analisar os dados, ele e os clones encontraram uma rede de túneis e que eles suspeitam que esses túneis levem até a parte inferior da fábrica.

Na nave estão os jogadores, três clones e o mestre Perí Kles. Quando estão se aproximando do local de pouso o clone que pilota a nave diz:

"Senhor, tem alguma coisa no radar."

Antes que alguém consiga perguntar algo, a nave treme e uma grande criatura, parecida com um morcego, pode ser vista pelo vidro da nave. A nave conta com um número de cabines de tiro igual ao número de jogadores e o mestre Perí Kles diz para os padawans ocuparem as cabines.

Ao chegarem nas cabines, os jogadores descobrem que na realidade existe mais de um morcego gigante (o total de criaturas é igual a metade do número de jogadores, arredondando para cima, sendo o mínimo 2 morcegos)

Nave

A2, R4, PdF5, 40 PVs

Morcego Gigante

F2, H3, R4, A1, PdF0; 20PVs, 20PMs; Grito atordoante (ataque que custa 2 PMs e funciona caso o mestre tire 1 ou 2. Os jogadores podem fazem um teste de resistência, caso não passem ficam um turno sem agir).

Regras para batalhas de nave:

- A FA da nave é igual ao PdF (da nave)+H (do atirador)+1d
- A FD da nave é igual a A (da nave)+H(do piloto)+ 1d

A cada 10 PVs que a nave perder, os atiradores fazem um teste de Resistência utilizando a R da nave, seguindo a ordem dos turnos. Se o atirador falhar no teste sua cabine de tiro é destruída e o atirador recebe 1d de dano por conta da explosão. Caso uma cabine não seja destruída, o combate volta ao normal e os testes só serão necessários novamente caso a nave perca mais 10 PVs.

O combate termina quando metade dos morcegos gigantes forem derrotados, fazendo os outros fugirem e possibilitando que a nave pouse em segurança, perto de uma montanha.

Cena 3

A montanha apresenta uma abertura onde se inicia a rede de túneis. Ao entrar, os jogadores devem fazer um teste de rastreio, caso bem sucedido descobrirão pegadas indicando que alguém passou por ali recentemente.

Continuam pela rede de túneis cavernosas até se aproximarem de uma abertura.

Se um dos jogadores foi bem sucedido no teste de rastreio anteriormente, irá acomapanhar as pegadas pelo chão até uma parte onde claramente não foi pisada. Se trata de uma pequena armadilha camuflada. Ela é fácil de ser evitada, basta ninguém pisar nela, mas se os jogadores não souberem onde ela está eles pisam, entretanto nada acontece, por enquanto.

Ao passar pela abertura, os jogadores conseguem ver uma descida a esquerda, que vai até um rio subterrâneo. Olhando para frente, eles veem uma vila rústica na parte de baixo. O único acesso a ela é também pela descida a esquerda. A vila apresenta poucas casas feitas de pedra dispostas de forma circular e no centro há uma fogueira acesa. Se não pisaram na armadilha, eles veem uma quantidade igual ao número de jogadores de guerreiros dathomirianos tocando tambores ao redor da fogueira, três arqueiros posicionados em locais altos e uma mulher de vestes vermelhas dançando perto da fogueira, emanando energia verde das mãos. "Não temos tempo para lidar com isso, vamos seguir em silêncio.", sussurra o mestre Perí Kles. Os jogadores devem fazer um teste de furtividade e, se passarem, conseguem descer sem serem vistos e seguem para o rio subterrâneo.

Entretanto, se os jogadores pisaram na armadilha, ou se não passarem no teste de furtividade, são recebidos por disparos dos arqueiros. O grupo de guerreiros corre em direção a eles, com porretes nas mãos, e, perto da fogueira, a mulher grita:

"Jedi, aqui?! Porque vocês não podem deixar as Irmãs da Noite em paz?!"

Perí Kles diz que ela é muito poderosa para os padawans, por isso ele cuidará dela, e manda os padawans cuidarem dos guerreiros e os clones dos atiradores.

CLONES*

F1, H1, A1, R2, PdF1; 10PVs 10PMs

Kit: Soldado, Ataque Mortal (pode ser usado uma vez por combate para atacar ignorando a H do aversário).

Clone, Devoção (obedecer ordens de superiores), Esportes.

*todo clone que aparecer no decorrer da aventura irá utilizar essa ficha

GUERREIROS DATHOMIRIANOS

F1, H1, R1, A0, PdF0; 3PVs e 3PMs

ARQUEIROS DATHOMIRIANOS

F0, H1, R1, A0, PdF1; 3PVs e 3PMs

Quando os guerreiros e atiradores forem derrotados, a Irmã da Noite grita de raiva e diz que isso não irá terminar assim, e então desaparece.

CENA 4

O mestre Jedi Perí Kles guia o grupo pela margem do rio subterrâneo por cerca de meia hora de caminhada, até que encontram uma grande parede de metal.

"Chegamos." ele diz, sacando o sabre e encostando na parede para cortá-la e fazer uma entrada.

Na parte de dentro, os jogadores veem uma linha de montagem droide funcionando, mas ela está caindo ao pedaços, sinal que não tem a devida manutenção faz um bom tempo.

Perí Kles manda os jogadores cuidarem do computador central enquanto ele e os clones vão descobrir para que a água é utilizada na fábrica, rumando para os fundos do espaço.

Com um teste bem sucedido de mecânica, os jogadores conseguem desligar a máquina e, com mais um teste bem sucedido de mecânica, eles sabotam a máquina para ela pare de funcionar de vez, sem o perigo de poder ser religada.

Após sabotarem a máquina o mestre Jedi volta, acompanhado dos clones e diz que a água é utilizada para gerar energia pela fábrica.

Outra possibilidade é usar o sabre de luz caso o teste de mecânica não seja bem sucedido, para quebrar o computador central, mas ao fazer isso muito barulho é gerado, atraindo um grupo de droides de patrulha (um para cada jogador apenas).

DRÓIDE DE PATRULHA

F1, H0, R2, A2, PdF2;8PVs 8PMs

Quando resta apenas um dos droides de pé ele é atingido por uma saraivada de tiros e é destruído. Ao olharem a origem dos tiros os jogadores descobrem que se trata do mestre Perí Kles chegando correndo, seguido pelos clones, que acabaram de atirar.

Após desativarem a fábrica o conselho entra em contato novamente com o mestre Perí Kles. Do antebraço da armadura de um dos clones um holograma é projetado, se trata de mestre Yoda pergunta como vai a missão. Perí Kles fala que eles acabaram com a fábrica e agora vão em busca do Kri Gor no andar superior. Yoda parabeniza e diz que a guerra está preste a se encerrar, o general Skywalker descobriu que o senador Palpatine é um Sith e estava por trás de tudo e o conselho está indo prendê-lo nesse momento. Definitivamente esse é a última missão do mestre Perí Kles e dos padawan nesse tempo de guerra. Após o comunicado, o holograma se despede e desaparece.

CENA 5

Enquanto sobem pelos corredores cada jogador deve fazer um teste de Habilidade. Em cada falha no teste o grupo é abordado por uma patrulha de droides (um para cada jogador) liderado por um droide de combate maior que os outros. O mestre Perí Kles sempre manda os padawans e os clones enfrentarem os droides pequenos enquanto ele usa a força para empurrar o droide maior e salta para o combate.

Depois que todos os jogadores fizerem o teste de habilidade, o mestre Jedi coloca a mão na cabeça e diz:

"Kri Gor está próximo."

O grupo corre em direção a sala indicado por Perí Kles, mas antes de entrarem vários droides aparecem em um corredor próximo. Os clones dizem que vão segurá-los enquanto os Jedi cuidam das coisas dentro da sala.

Ao entrarem na sala, os jogadores encontram Kri Gor, sentado em um trono de pedra, com um número droides do tipo Magna Guard a sua volta igual ao número de jogadores. Cada robô porta um sabre de luz.

Kri Gor diz:

"As notícias já chegaram aqui. Parece que minha causa é perdida e a maldita escória Jedi pode sair vitoriosa disso tudo. Pelo menos vou conseguir mais um escalpo Jedi. Quem sabe alguns jovens escalpos também? O mestre Jedi é meu, vocês se divirtam com os pivetes."

Mestre Perí Kles e o general Kri Gor saltam e seus sabre de luz se chocam no ar, quando chegam ao chão os dois começam um duelo distante dos demais.

Os droides ativam suas lanças e saltam para perto dos jogadores. A luta começa!

MAGNA GUARD

F2, H2, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10PMs

Kit: Soldado (disciplina marcial)

Disciplina Marcial: você é capaz de continuar lutando, mesmo muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode gastar um movimento para transformar todos os seus PMs restantes em PVs. Quando o combate termina seus PVs voltam a zero, e você deve realizar seu teste de morte normalmente.

Quando metade dos droides forem destruídos, os clones chegam para dar apoio. Quando todos os droides tiverem sido destruídos, os jogadores podem ver que o combate entre Kri Gor e Perí Kles está no auge. Antes que os jogadores possam interferir, o general Kri Gor joga o sabre duplo nos cabos no alto da sala e uma grande quantidade de entulho cai, mas o mestre usa a força para segurar, enquanto Kri Gor salta até o trono de pedra e o empurra, para fugir por uma passagem secreta.

Os jogadores provavelmente tentarão ajudar o mestre, mas antes que possam agir eles escutam a voz grave saindo dos comunicadores do clones:

"Execute a ordem 66"

Os clones atiram no mestre Perí Kles que fica bastante ferido, sem entender o que aconteceu. Os clones apontam para os padawans e o mestre Jedi usa a força, empurrarando os jogadores para fora da sala e diz:

"Corram para nave! Que a força esteja com vocês.".

Após tais palavras, todo entulho cai sobre quem estava dentro da sala, soterrando o mestre Perí Kles e os clones.

Cena 6

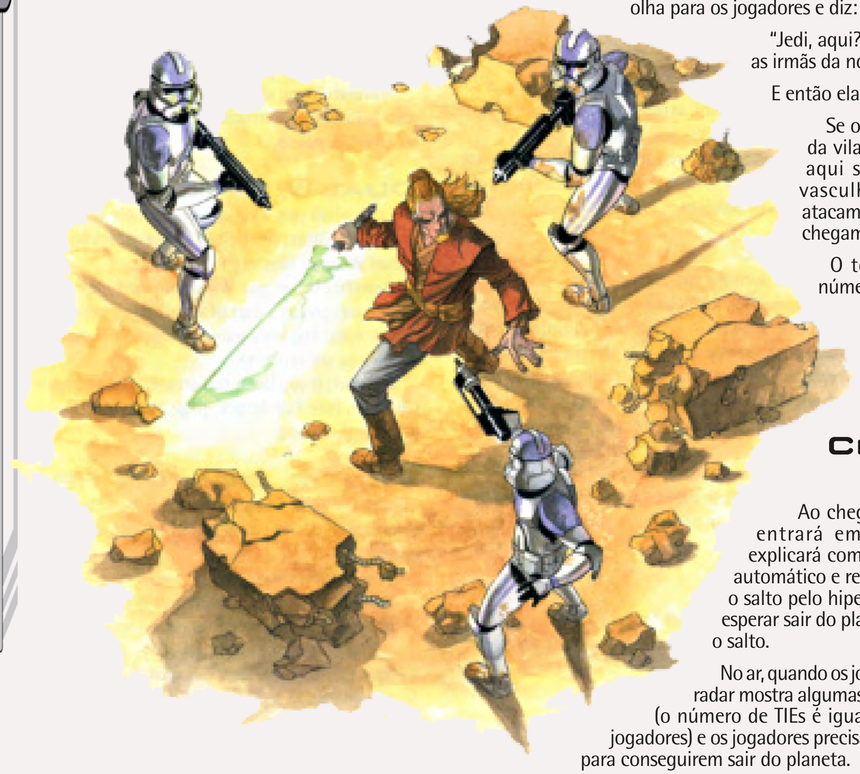
Do lado de fora da sala os jogadores precisam fugir pelo mesmo caminho até a fábrica, pois o caminho oposto está infestado de droides, são dezenas, por isso lutar seria impossível.

Ao chegar na fábrica os jogadores descobrem uma contagem regressiva em um dos painéis, indicando que o local será destruído em poucos segundos.

Eles devem correr para fugir antes da explosão. Se eles pensarem em se jogar na água não tomarão nenhum dano, mas se não fizerem isso precisam passar em um teste de Habilidade para esquivar dos detritos que voam em direção a eles após a explosão.

Aqueles não forem bem sucedidos no teste perdem 1d Pontos de Vida ao ser atingido.

Após a explosão, a passagem para a fábrica fica obstruída e Thia Gin-o, o padawan do mestre Perí Kles, entra em contato com o grupo pelo comunicador, dizendo:



"O que está acontecendo? Tentei entrar em contato com meu mestre, mas não consegui retorno. Os clones me atacaram, eu consegui me salvar por pouco me trancando na enfermaria, mas não sei se a porta vai aguentar muito tempo!"

Depois dos jogadores contarem o que aconteceu, Thia Gin-o chora e continua:

"Vou tentar ajudar vocês daqui, mas não tenho muito o que fazer. Peguem a nave e dêem um salto para o hiperespaço, não tentem me salvar, isso seria suicídio. Vou fazer os cálculos pelo computador daqui e envio as coordenadas em breve."

Os jogadores devem seguir em direção à vila mais uma vez. Se, quando entraram na caverna eles conseguiram passar sem serem vistos pela vila, agora eles verão um combate. São clones enfrentando a mulher que eles viram anteriormente, ela dispara energia verde nos clones e no chão tem corpos de clones e de guerreiros dathomirianos.

Quando os jogadores chegam um dos clones aponta para eles e diz:

"Ali estão os Jedi."

Os clones disparam em direção aos Jedi e a Irmã da noite olha para os jogadores e diz:

"Jedi, aqui?! Porque vocês não deixam as irmãs da noite em paz?!"

E então ela desaparece.

Se os jogadores mataram todos da vila anteriormente, ao chegar aqui só encontrarão os clones vasculhando a vila. Os clones atacam os jogadores assim que eles chegam.

O total de clones é igual ao número de jogadores +1.

Após vencerem o combate, os jogadores podem caminhar para a nave.

Cena 7

Ao chegarem na nave, Thia Gin-o entrará em contato novamente e explicará como colocar a nave no piloto automático e registrar as coordenadas para o salto pelo hiperespaço, agora só precisam esperar sair do planeta que a nave irá realizar o salto.

No ar, quando os jogadores se tranquilizarem, o radar mostra algumas TIE Fighter se aproximando (o número de TIEs é igual a metade do número de jogadores) e os jogadores precisam ir para as cabines de tiro para conseguirem sair do planeta.

TIE Fighter

F0, H1, R1, A0, PdF2, 5PVs e 5PMs

Depois de dois turnos, os morcegos sobreviventes do combate anterior retornam e atacam aleatoriamente a nave dos jogadores e o TIE Fighters (o mestre deve rolar um dado, se o resultado for par, os morcegos atacam os jogadores, se for ímpar, atacam os TIE).

Depois de seis turnos, se a batalha não tiver terminado, a nave dos jogadores consegue sair do planeta e os morcegos não os seguem até o espaço, agora só precisam destruir os TIE Fighter, caso ainda não tenham feito isso.

Depois de derrotar todos os inimigos, a nave salta para o hiperespaço

Ganchos para possíveis continuações:

- A Irmã da Noite caça os jogadores pela galáxia em busca de vingança pela morte de Kri Gor
- Os jogadores tentam reerguer a ordem Jedi.
- Os jogadores tentam uma investida contra o Imperador Palpatine e acabam tendo que enfrentar seu discípulo, um poderoso sith conhecido como Darth Vader.

- Anos depois, os jogadores se reencontram após ouvirem rumores sobre uma resistência que planeja destruir uma arma do Império, conhecida como Estrela da Morte e decidem encontrar e aliar-se a Resistência.

JV TEIXEIRA

ARROW

Não falhe com a sua cidade, muito menos com a sua mesa de RPG!
Jogue com os protagonistas e vilões da série do Arqueiro Verde!
ARROW

OS HERÓIS

ARQUEIRO VERDE, 33N

Oliver Queen

Oliver Queen (Stephen Amell), depois de sobreviver ao naufrágio do iate de sua família, ficou isolado em uma ilha com o status de falecido por cinco anos. Os acontecimentos e pessoas encontradas na ilha o mudaram extraordinariamente, de um playboy bilionário ele passou a ser o vigilante (Arqueiro). Ao retornar para sua cidade natal com a missão de corrigir os erros de seu pai, Oliver percebe que não vai ser tão fácil como imaginava, terá que esconder sua identidade como herói de todos que são próximos, a fim de protegê-los. Seus pais são Robert e Moira Queen, sua irmã é Thea Queen e sua ex-namorada Laurel Lance. Ele forma uma parceria forte com John Diggle e Felicity Smoak, um trio admirável quando o assunto é combater vilões e cuidar um do outro.

F2 (corte e esmagamento), H4, R4, A1, PdF4 (perfuração); 30 PVs, 20 PMs

Kits: Arqueiro (arco improvisado, chuva de disparos), Vigilante (despistar, trabalho sujo) e Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto)

Vantagens: Humano;Tiro Múltiplo, PVs extras, Riqueza (Império Queen)*, Equipamento 1, Invisibilidade, Mentor (Ra's al Ghul)*, Aliados (Felicity Smoak e Jhon Diggle)*, Contatos* (Bratva, Argus, Liga dos Assassinos, vários ao longo da série), Técnicas de luta (ataque violento, bloqueio, desarmar, saque rápido)

RAÇAS NO MUNDO DE ARROW:

Meta-Humano (0 ponto): Adquire uma dessas desvantagens gratuitamente (monstruoso; poder vergonhoso; uma insanidade de –1 ponto) e pode comprar uma vantagem ou um Implemento pelo custo final de -1 ponto (no mínimo 1 ponto).

Humano (0 ponto): Pode adquirir uma especialização extra na criação do personagem ou +1 poder de kit gratuitamente. Humanos comuns não podem comprar Implemento.

OBS.: As vantagens e desvantagens que estão marcadas com * não estão presentes em todas as temporadas da série. Portanto, de acordo com a situação em que Oliver se encontra, elas podem ou não existir.

Desvantagens: Código de honra dos heróis*, Maldição (inicialmente, sempre quer resolver um problema sozinho), Insano (complexo de culpa), Oponente (diversos ao longo da série; pessoas de seu passado querendo vingança), Segredo* (identidade secreta), Má Fama* (capuz, kapushion, arqueiro, arqueiro verde... você escolhe os apelidos), Protegido Indefeso (sua família);

Perícias: Crime, Sobrevivência, Esporte, russo, mandarim, árabe.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Moto;* F3, Aceleração, Tripulação 1; *Arco tecnológico;* PdF4, Paralisia (PdF), Ataque Especial (PdF; amplo, paralisante), Movimento Especial (escalar, queda lenta, sem rastro), Uso Ampliado.

"Para sobreviver tive que me tornar numa arma. Não voltei o mesmo garoto, voltei um homem"

SENTINELA, 10N

Felicity Smoak

Felicity Smoak: sem ela, salvar a cidade ia ser bem mais difícil

Felicity Smoak (Emily Bett Rickards) é técnica de TI da Corporações Queen e se torna primeiramente amiga de seu chefe Walter Steele, pouco depois ajudante e amiga de Oliver Queen e John Diggle. Felicity é muito curiosa e de vez em quando se envolve nas missões perigosas de Oliver. Como é proficiente com toda a tecnologia, Oliver quase sempre precisa de sua ajuda, embora no começo fique desconfiada dos pedidos de Oliver, nunca o trairia e é extremamente fiel. Ela é uma hacker de computador e perita em criações de dispositivos com tecnologia personalizadas. Felicity fala muito e tem o hábito de dizer involuntariamente coisas inapropriadas. Felicity e Oliver namoraram e depois se casam.

F0 (esmagamento), H1, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs

Kits: Cientista aventureiro (especialista em ciência, sorte de quem sabe)

Vantagens: Humana; Genialidade, Sortuda, Aparência Inofensiva, Arena (bunker), Aliados (Oliver Queen e Jhon Diggle).

Desvantagens: Código de honra do herói, Insano compulsiva (usar computadores), Pacifista (autodefesa), Segredo (identidade secreta)*

Perícias: Ciências, Máquinas.

ESPARTANO, 19N

Jhon Diggle

John Diggle (David Ramsey), ao virar guarda-costas de Oliver, descobre a identidade do bilionário como vigilante e eles se tornam parceiros. Diggle é ex-militar e trabalha ajudando Oliver, Felicity, Sara, Roy e Laurel no combate ao crime. Se torna agente da A.R.G.U.S. e líder do Esquadrão Suicida na segunda temporada da série, porém esporadicamente. Na terceira temporada, se torna pai e forma uma família com a agente Lyla Michaels, tentando conciliar sua vida de pai com a vida de ajudante do vigilante.

F2 (esmagamento), H3, R3, A1, PdF0 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs

Kits: Oficial (comandar unidade, reconhecimento do terreno) e Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto)

Vantagens: Humano; Equipamento 2, Aliados (Oliver Queen, Felicity Smoak), Patrono (Argus)*.

Desvantagens: Código de Honra do Herói e do Combate, Protegido Indefeso (sua família), Segredo (identidade secreta)*

Perícias: Sobrevivência, Esportes, Investigação.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, armadura extra (corte e perfuração); *Moto;* F3, Aceleração, Tripulação; *Par de Pistolas;* PdF3, Tiro Múltiplo, Uso Ampliado.

CANÁRIO NEGRO, 11N

Laurel Lance

Laurel Lance (Katie Cassidy) é uma advogada que vive em Starling City, filha de Dinah e Quentin Lance, um detetive de polícia e uma professora, sua irmã mais nova é Sara Lance. Ela também é a ex-namorada de Oliver Queen, seu relacionamento terminou quando Oliver naufragou e foi dado como morto por cinco anos. O acidente também revelou a traição de Oliver e Sara, que também foi dada como morta no acidente. Laurel sofreu muito e passou a ter ódio de Oliver, o culpando também pela morte de sua irmã. Após o falecimento de Tommy, seu namorado, melhor amigo de Oliver, Laurel começa a se drogar. Após perder mais uma vez sua irmã mais nova, Sara, Laurel decide deixar as bebidas alcoólicas e seguir seu legado como a heroína Canário Negro nas ruas de Starling City.

F1 (esmagamento), H2, R2, A0, PdF0 (sônico); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto) e Aventureiro Nato (eu sei)

Vantagens: Humano; Aparência Deslumbrante, Equipamento 3*, Aliado (Oliver Queen)

Desvantagens: Código de Honra do Herói, Protegido Indefeso (pai), Segredo* (identidade secreta); **Perícias:** Esportes, Investigação, direito.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Gargantilha da Canário;* PdF3, ataque especial II (amplo), bateria; *Bastão;* F3, Ataque Múltiplo, Uso Ampliado.

SPEEDY, 17N

Thea Queen

Thea Queen (Willa Holland) é uma jovem garota impulsiva e imatura, irmã de Oliver e filha de Moira Queen e Malcolm Merlyn. Ela ficou traumatizada quando seu irmão e seu pai foram anunciados como mortos e seu luto se resumiu em festas, drogas e bebidas. Quando criança, Oliver lhe deu o apelido de Speedy, porque ela costumava o idolatrar e correr atrás dele. Thea costuma chamar o irmão pelo apelido de Ollie. Ao retornar dos mortos pelo poço de Lázaro (e adquirir sua sede de sangue), Ollie desaprova a vida que a irmã leva, ele se esforça para mudar isso pelo bem dela. Apesar de seu comportamento imprudente, Thea tem um bom coração e sempre tenta fazer a coisa certa.

F1 (esmagamento), H3, R2, A0, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Arqueiro (chuva de disparos) e Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto)

Vantagens: Humano; Aparência Inofensiva, Equipamento 1, Tiro Múltiplo, Mentor (Malcom Merlin)*, aliados (Oliver Queen), Patrono (Império Queen);

Desvantagens: Código de Honra Herói, Segredo (vergonha; filha de Malcom Merlin, fruto de um adultério. identidade secreta*), Fúria* (ressuscitada pelo poço de Lázaro).

Perícias: Esporte, Crime.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, armadura extra (corte e perfuração); *Arco tecnológico;* PdF4, Paralisia (PdF), movimento especial (escalar, queda lenta, sem rastro), Uso Ampliado.

ARSENAL, 21N

Roy Harper

Roy Harper (Colton Haynes) é morador dos Glades, periferia de Starling City, e namora Thea, irmã de Oliver. Se torna fascinado pelo vigilante após ser salvo por ele. Na segunda temporada ele adquire poderes após ser usado como cobaia em experimentos, sendo infectado pelo Mirakuru. Devido a isso, é treinado por Oliver e se une a equipe do Arqueiro Verde para combater o crime. Na terceira temporada, torna-se oficialmente Arsenal, ajudante de Oliver.

F2 (esmagamento), H3, R3, A0, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs

Kits: Arqueiro (chuva de disparos) e Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto)

Vantagens: Humano; Equipamento 1, Tiro Múltiplo, Mentor (Oliver Queen), Aliados (Oliver Queen), Fortalecer* (soro mirakuru), Regeneração* (Soro mirakuru)

Desvantagens: Código de Honra do Herói, Fúria* (ressuscitado pelo poço de Lázaro), Segredo (rejeição*; ter matado policiais. Identidade secreta), Insano* (complexo de culpa)

Perícias: Esporte, Crime, mecânica.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Arco tecnológico;* PdF4, Paralisia (PdF), Movimento Especial (escalar, queda lenta, sem rastro), Uso Ampliado.

Oliver Queen: Para uma pessoa que queria salvar a cidade sozinho, até ele que ele conseguiu ajuda de um monte de gente

CANÁRIO NEGRO, 20N

Dinah Drake

Dinah Drake (Juliana Harkavy) é uma detetive, anteriormente do Departamento de Polícia de Central City. Ela usava o disfarce de "Tina Boland" para investigar uma suspeita de narcotráfico, junto com seu namorado, que foi morto após ambos serem descobertos policias durante a investigação. Após a explosão do acelerador de partículas, ela recebe a capacidade de produzir ondas sonoras com seu grito e persegue o líder do cartel de drogas para se vingar da morte de seu parceiro. Oliver e sua equipe a procuram e a recrutam para substituir a Laurel Lance como a Canário Negro. Dinah entrou para o Departamento de Polícia de Star City depois que se estabeleceu na cidade. Harkavy foi promovida ao elenco principal na sexta temporada, após sua personagem sobreviver às explosões em Lian Yu.

F1 (esmagamento), H3, R2, A0, PdF3 (sônico); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto) e Policial de Elite (arma favorita; bastão e pistola).

Vantagens: Meta-humana (0 pontos: poder vergonhoso e poder comprar uma vantagem por -1 ponto no custo total); Aparência Deslumbrante, Equipamento 1, Ataque Especial II (PdF; amplo), Aliado (Oliver Queen), patrono (capitã da polícia de Starling City), Poderes Legais.

Desvantagens: Código de Honra do Herói, Segredo (identidade secreta)*, Poder vergonhoso (usar seu PdF sônico revela que é uma meta-humana); **Perícias:** Esportes, Investigação.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Bastão;* F3, Ataque Múltiplo, Uso Ampliado; *Pistola;* PdF 2 (perfuração).

CÃO RAIVOSO, 12N

Rene Ramirez

Rene Ramirez (Rick Gonzalez) é um vigilante de Star City cujas ações imprudentes e cautelosas levam o Arqueiro Verde a guiá-lo. Seu traje de vigilante consiste em roupas normais, com uma máscara de hóquei para esconder sua identidade, a imagem de cachorro vermelho na camisa do uniforme dá nome ao seu apelido de "Cão Selvagem". Já treinado como soldado, Rene recebe treinamento adicional de Oliver e se torna um combatente habilidoso. Antes de se tornar um vigilante, Rene matou um criminoso em defesa de sua família, o que levou à morte de sua esposa durante uma briga, sua filha Zoe foi colocada em um orfanato devido aos seus problemas com álcool. Com a ajuda de Curtis Holt, Rene busca ações legais para recuperar sua filha. Mais tarde, ele se torna assistente de Quentin Lance para ajudá-lo a reformar Star City politicamente e eles se tornam amigos.

F1 (esmagamento), H2, R4, A1, PdF0 (perfuração); 20 PVs, 20 PMs

Kits: Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto) e Ranger Urbano (sobrevivência urbana).

Vantagens: Humano, Arena (cidades), Equipamento 2.

Desvantagens: Código de Honra do Herói, Segredo (identidade secreta), Protegido Indefeso (Zoey, sua filha), Má fama (morador dos Glades)

Perícias: Esportes e Crime.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Par de Pistola;* PdF3, Tiro Múltiplo, Uso Ampliado.

SENHOR INCRÍVEL, 13N

Curtis Holt

Curtis Holt (Echo Kellum) é um sábio tecnológico, inventor e campeão olímpico de decatlo, que trabalha com Felicity na Palmer Technologies. Ele ajuda a resgatar Ray Palmer de Damien Darhk. Ele descobre a identidade secreta de Oliver e os ajuda a derrotar Brie Larvan. Então, ele ajuda Felicity e Noah a desativar Rubicon para parar a C.O.L.M.É.I.A.

F1 (esmagamento), H2, R2, A0, PdF0 (esmagamento); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Humano Uniformizado (arsenal, esconderijo secreto).

Vantagens: Humano; Genialidade, Equipamento 2.

Desvantagens: Código de Honra do Herói e da Redenção, Segredo (identidade secreta)

Perícias: Esportes, Investigação, Ciência, Máquinas.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Esferas Voadoras;* PdF4, Ataque especial (PdF, teleguiado), Sentidos especiais (radar, visão raio-x, visão aguçada), Uso ampliado, Bateria.

OS VILÕES

ARQUEIRO NEGRO, 24 N
Malcolm Merlyn

Malcolm Merlyn (John Barrowman) é pai de Tommy Merlyn e lidera uma organização secreta que possui planos obscuros para a cidade e que tem Moira como uma das aliadas. É revelado na segunda temporada que ele foi amante de Moira e é o verdadeiro pai de Thea. Na terceira temporada, se muda para Corto Maltese com a filha para treiná-la e se torna um alvo de Ra's al Ghul e a Liga dos Assassinos.

F2 (corte, esmagamento), H4, R3, A3, PdF4 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs;

Kits: arqueiro (chuva de disparos) e ninja moderno (ninjutsu);

Vantagens: Humano; Invisibilidade, Patrono* (liga dos assassinos), Riqueza, Tiro Múltiplo, Técnicas de luta 1 (bloqueio, saque rápido);

Desvantagens: Má Fama*, devoção* (vingar a morte da sua esposa e destruir os Glades), segredo (identidade secreta), protegido indefeso (Thea Queen), deficiência física (maneta)*;

Perícias: esportes, crime, sobrevivência nos ermos, árabe, misticismo.

EXTERMINADOR, 30N
Slade Wilson

Slade Wilson (Manu Bennett) era um agente do Serviço Secreto da Inteligência Australiana, uniu-se a Oliver e Shado durante sua estadia na ilha Lian Yu, onde se apaixonou por Shado. Devido a um desentendimento com Oliver, Slade tinha sido dado como morto, depois que Oliver acerta uma flecha no seu olho. Como Roy, ele adquiriu poderes habilidades sobre-humanas devido a infecção com o Mirakuru, ampliando bastante suas habilidades de forma a torná-lo quase invencível. Slade então parte para se vingar de Oliver, matando sua mãe no processo e tentando destruir sua cidade. No final da temporada ele perde seus poderes após Felicity injetar a cura nele.

F3 (esmagamento), H4, R4, A4, PdF3 (perfuração); 30 PVs, 30 PMs;

Kits: Mercenário Superpoderoso (arma favorita: espada e pistola, quebrando a quarta parede);

Vantagens: Regeneração*, Genialidade*, Fortalecer*, PMs Extras*, PVs Extras*, Equipamento 1, Técnicas de Luta 2 (contra golpe, ataque surpreendente, bloqueio, ataque violento);

Desvantagens: Código de Honra da Gratidão, Má Fama, Caolho, Procurado* (pela Argus);

Perícias: Crime, Esportes, Sobrevivência.

Equipamentos: *Traje de Batalha;* A4, Armadura Extra (esmagamento), Uso Ampliado; *Pistolas;* PdF3 (perfuração), tiro múltiplo, Uso ampliado; *Espadas;* F4 (corte), Ataque Múltiplo, Uso Ampliado; *Bombas;* PdF 4, Ataque Especial (lento, área)

Ra's Al Ghul: se ele engarrafasse as águas do poço de Lázaro em que ele toma banho, venderia mais do que o daquela garota lá...

RA'S AL GHUL, 28N

Ra's (Matthew Nable) possui o conhecimento e a experiência de alguém que viveu séculos. Detém grande riqueza, alta tecnologia, seguidores fanáticos dispostos a morrer em nome dele, e ainda um grupo de assassinos de elite chamada Liga dos Assassinos. Sua "arma" mais marcante é o Poço de Lázaro, que pode curar o mais doente ou ferido corpo que nela se banhe, ou mesmo ressuscitar corpos já mortos. É por isso que Ra's tem idade tão sobre-humana. Porém a imersão em tal mistura mataria um corpo relativamente saudável que nele se banhasse. Este título é aplicável a todos os sucessores de Ra's al Ghul, mas Oliver Queen foi escolhido para ser o próximo Ra's al Ghul, porque ele sobreviveu a uma batalha contra o então atual Ra's al Ghul. Quem detém o título lidera a Liga dos Assassinos e tem acesso às águas sobrenaturais que pode curar feridas e conceder ao usuário a capacidade de viver por muito mais tempo do que a duração da vida humana normal. Os efeitos da água, no entanto, não são permanentes e perdem o seu efeito sobre o usuário após um período contínuo de tempo desconhecido, exigindo que o atual Ra's al Ghul encontre um sucessor antes de seu tempo se esgote. Para garantir a pessoa comete totalmente aos deveres de Ra's al Ghul, o último requisito para se tornar o Ra's é a pessoa destruir o lugar em que nasceu.

F2 (corte e esmagamento), H4, R4, A2, PdF2 (perfuração); 20 PVs, 20 PMs;

Kits: Ninja Moderno (Movimento Ninja e Ninjutsu) e Rei do Crime (Comandar Capangas, Domínio das Artes Marciais, Encantar Arma);

Vantagens: adaptador, imortal, invisibilidade, riqueza (líder da liga dos assassinos), técnica de combate 5 (Ataque Debilitante, Ataque Violento, Bloqueio, Contra Golpe, Defesa Agressiva, Desarmar, Desvio Acrobático, Golpe de Judô, Kiai, Recuperar Fôlego);

Desvantagens: má fama, segredo (poço de Lázaro), código de honra do combate, devoção (para com a liga dos assassinos e seu legado);

Perícias: crime, esportes, árabe, lábia, hipnose.

Aquele momento em que você tenta atacar o NPC vilão e o mestre rola atrás do escudo...

DAMIEN DARHK, 25N

Damien Darhk é o líder da C.O.L.M.É.I.A e um ex-membro da Liga dos Assassinos. Era o melhor amigo e antigo rival do Ra's al Ghul, assim como um antigo "Herdeiro do Demônio". Damien é capaz de liderar sua organização em completo sigilo. Ele foi capaz de ficar à frente e evitar tanto Ra's Al Ghul quanto Oliver quando eles foram atrás dele. Damien passou pelo mesmo treinamento que todos os membros da Liga, possuindo habilidades com uma variedade de armas brancas. Uma curiosidade, é que Damien não é Meta-Humano, mas possui poderes sobrenaturais (oriundos de uma fonte mágica, o ídolo de Khushu). Segundo Oliver, Damien possuí algo "Místico", como quando ele parou flechas no ar apenas levantando a mão, ou matava suas vítimas apenas tocando nelas.

F2 (esmagamento), H4, R4, A2, PdF0 (esmagamento); 20 PVs, 40 PMs;

Kits: Rei do Crime (Comandar Capangas e Domínio das Artes Marciais)

Vantagens: Humano; Aptidão Mágicas, Cura, Reflexão, PMs Extras x2, patrono (C.O.L.M.E.I.A.), magia Elemental, Magia negra, Elementalista (espirito), Técnicas de Luta 2 (bloqueio, ataque forte, imobilização, desviar golpe);

Desvantagens: Insano Megalomaníaco, má fama, Restrição de Poderes Mágicos (Ídolo de Khushu), Ambiente Especial (estar perto do Ídolo de Khushu);

Perícias: Crime, Esportes, Misticismo, ciências proibidas, árabe;

Magias Conhecidas: Ao Alcance da Mão, Aumento de Dano, Ataque mágico, Brilho de Espírito, Disparo Desdobrado de Esplenda, Força mágica, Muralha de Energia, Paralisia, Proteção Mágica, Vento Espiritual.

PROMETHEUS, 24N

Adrian Chase

Simon Morrison, conhecido sob o disfarce de Adrian Chase (Josh Segarra), é o ex-procurador distrital de Star City e colaborador próximo de Oliver Queen como prefeito, ajudando-o a limpar as ruas através do sistema jurídico. Ele é o assassino em série que se chamava Prometheus, e não só sabia que Oliver Queen é o Arqueiro, mas também tem uma vingança pessoal contra ele. Tendo perdido o pai há quatro anos nas mãos do "Capuz", Adrian desejava retribuição e passou seu tempo estudando as habilidades e a história do Capuz e descobrindo que a sua identidade era Oliver Queen.

Com seu alter ego Prometheus, ele ficou aficionado em destruir a vida e o legado do herói. Ele também foi rotulado pela mídia como o "Assassino da estrela", devido assassinar pessoas cujos nomes foram formados por anagramas dos indivíduos da lista de Oliver, usando shurikens feitas a partir das flechas descartadas do Arqueiro, como uma forma de enviar uma mensagem para ele.

F2 (corte), H4, R4, A1, PdF2 (perfuração); 30 PVs, 20 PMs;

Kits: Impostor (identidade secreta, impostor), Vingador (crítico aprimorado: inimigo, sentido sobrenatural: Inimigo);

Vantagens: Humano; Adaptador, Inimigo (Oliver Queen), Equipamento 1, Tiro múltiplo, PVs Extras, Invisibilidade, Mentora (Talia Al Ghul).

Desvantagens: Devoção (Se vingar, causando toda dor possível à Oliver Queen), Insano (sádico), Segredo (identidade secreta).

Perícias: Crime, Manipulação, acrobacia, escalada, arqueria (OBS.: Através do kit impostor, Chase simula perícias para criar novas identidades na sociedade, como a especialização Direito, para ser o promotor de Star City).

Equipamentos: *Traje Prometheus;* A3, uso ampliado; *Estrelas ninjas;* PdF4 (corte), Ataque Especial (PdF: penetrante); *Arco;* PdF4 (perfuração), Movimento especial (escalar, queda lenta, sem rastro), Uso Ampliado; *Espada;* F4 (corte), Uso Ampliado.

DRAGON, 24N

Ricardo Diaz

Ricardo Diaz (Kirk Acevedo), quando ele aparece pela primeira vez, é um traficante, que lidera uma equipe de criminosos de rua e cientistas no desenvolvimento de um esteroide experimental usado por John Diggle para tratar de seus tremores. Mais tarde, ele é revelado como o principal antagonista da sexta temporada, que manipula os eventos das vidas de Oliver Queen e Cayden James nos bastidores, ao matar James, Diaz admite que orquestrou a morte de seu filho e se prepara para lançar seu próprio esquema para dominar Star City com o apoio de juízes, políticos e policiais corruptos. Com a ajuda da equipe de Oliver e do FBI, os políticos e policiais corruptos de Diaz são presos.

F2 (esmagamento), H2, R4, A2, PdF0 (perfuração); 20 PVs, 30 PMs;

Kits: senhor do submundo (contatos, despistar), Rei do crime (domínio das artes marciais, encantar arma);

Vantagens: Humano; Contatos, Riqueza, Grunts!, Arena (cidades), PMs extras, Técnicas de Luta 2 (ataque debilitante, ataque violento, bloqueio, golpe de judô), Fortalecer*;

Desvantagens: Má Fama, Restrição de Poder *(Diaz só consegue acessar a vantagem Fortalecer usando drogas que potencializam suas forças);

Perícias: Crime, Manipulação.

"Se você falar de novo aquele negócio que ficou cinco anos na ilha e blá, blá, blá, eu vou cortar a sua língua!"

EMIKO QUEEN, 22N

Emiko Adachi

Emiko Queen (Sea Shimooka), também conhecida como Emiko Adachi, é a filha ilegítima de Robert Queen e, portanto, a meia-irmã paterna de Oliver Queen. Ela também é revelada como a principal antagonista do arco da sétima temporada. Quando ela e a mãe são abandonadas por Robert Queen, Emiko começa a trabalhar como mensageira para organizações criminosas, através das quais entra em contato com Dante, um membro do Nono Círculo. Dante coloca Emiko sob seu controle e começa a treiná-la, mas ainda com a esperança de poder se reconectar com o Queens. No entanto, Dante diz a ela para escolher entre sua família e o Nono Círculo. Quando Robert não está disposto a reconhecer Emiko como sua filha e rejeita sua proposta para uma empresa chamada Queen Materials, Emiko escolhe não lhe dar informações sobre os explosivos plantados a bordo do Queen's Gambit antes da viagem onde afundou. Subindo no poder, Emiko se torna secretamente a líder do Nono Círculo nos eventos da sétima temporada.

F2 (esmagamento), H4, R3, A1, PdF4 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs;

Kits: Arqueira (chuva de disparos), Rei do Crime (comandar tropas, domínio das artes marciais);

Vantagens: Humano; Patrono (Nono Círculo), Equipamento 1, Mentor (Dante), Contatos, Técnicas de Luta 1 (aparar, saque rápido);

Desvantagens: Segredo (identidade secreta e vergonhoso: filha de Robert Queen), Devoção (vingança pela morte da sua mãe), Má fama (membro do Nono Círculo);

Perícias: Esportes, Crime, lábia, atuação, japonês.

Equipamentos: *Traje kevlar;* A3, Armadura Extra (corte e perfuração); *Moto;* F3, Aceleração, Tripulação 1; *Arco;* PdF4, Ataque Especial (PdF), Movimento Especial (escalar, queda lenta, sem rastro), Uso Ampliado.

MAIKO "MYKING" DANTAS

ARROW

NHEENGÇARA

NHEENGÇARAS

Na edição anterior você conheceu as tribos dos índios metaleiros.

Agora conheça os seus inimigos

ANTAGONISTAS

CONDENADORES

Há indivíduos que simplesmente não gostam de rock e heavy metal, enxergando estes estilos musicais como algo que traz o mal a quem produz e consume estes estilos. Seus argumentos contra rock e heavy metal são baseados no preconceito e, muitas vezes, doutrinação religiosa. Aqueles condenadores conhecidos apenas como Intolerantes são pessoas que não gostam das letras, instrumentos, moda ou qualquer outro elemento que simplesmente não os agradam, às vezes usando religião ou sofisticação musical como argumentos – por exemplo, dizendo que rock é música do diabo ou que música erudita é para inteligentes e rock para burros. Metaleiros Celestiais, embora tenham este nome imponente, são músicos gospel que consideram que o rock e o heavy metal só pode ser produzido e consumido caso letras religiosas façam parte das canções. Embora usem o rock e heavy metal possam ser usados para causas nobres que podem ser até mesmo a pregação de caridade e compaixão religiosas, os Metaleiros Celestiais defendem que apenas o gospel pode existir, e mais letra nenhuma. Os Mercadores de Fé, o grupo mais odioso e poderoso entre os condenadores, é formado por líderes religiosos que enganam os fieis em busca de lucro material. Para eles, tudo é motivo para condenar, limitando as mentes dos fieis apenas para hábitos ligados a seus templos religiosos de modo a defenderem cegamente seus líderes religiosos e colaborarem com seu dinheiro e atos voluntários. Líderes religiosos sérios e realmente ligados às ações de amor, caridade e respeito são sempre envergonhados pelos Mercadores de Fé.

Intolerantes, 6N

At3, T1, V4, I1, P0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Falação Chateadora.

Desvantagens: Inculto, Insano (Intolerante a roqueiros e metaleiros), Má Fama (babaca preconceituoso/a), Mundano.

Metaleiros Celestiais, 15N

At4, T3, V2, I2, P1, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Aliado (igreja cristã que apoie rock, mas só se tocar gospel), Arena (igrejas e eventos gospel), Fá-Clube Fanático.

Desvantagens: Insano (Intolerante a roqueiros e metaleiros que não tocam gospel).

NHEENGÇARA

Mercadores de Fé, 26N

At3, T1, V3, I1, P5, 15 PVs, 15 PMs

Kits: Aristocrata (Língua ferina, Palavra conveniente, Poder aquisitivo), Celebridade (Crítica, Fá Clube, Sou uma Celebridade!), Pastor Infernal (Língua Ferina, Seguidores do Mal).

Vantagens: Arena (igrejas e eventos gospel), Fá-Clube Fanático, Falação Chateadora, Impostor, Perito (Lábia), Riqueza.

Desvantagens: Dependência (dízimo de inocentes), Insano (Histérico, Intolerante a tudo que não lhe dê lucro), Má Fama (aproveitadores da fé e da ingenuidade alheia).

Perícia: Manipulação.

DESMATADORES

Estes inimigos observam a natureza que sempre foi uma fonte de riqueza e simbiose com seus povos nativos, e enxergam apenas fontes de lucro para explorar até seu fim. Seja por pura ignorância ou verdadeiro egoísmo e desdém pelos recursos animais, vegetais e minerais, os desmatadores se esforçam para consumir tudo o que a natureza oferece, mas em um ritmo muito maior do que o possível para a natureza se renovar, o que gera desequilíbrio ecológico e até mesmo mudanças climáticas e geotectônicas. Porém, enquanto dinheiro e poder continuam surgindo desta exploração, os desmatadores pouco se importam.

Jagunços são os guarda-costas e capangas dos senhores de terras, usando seus métodos de intimidação, violência, tortura e terrorismo para combater os indivíduos que se opõem a seus patrões. Seus serviços incluem afastar tribos indígenas de seus locais de moradia, capturar e torturar escravos ou mesmo empregados que fujam das condições de trabalho desumanas, intimidar concorrentes de seus patrões nos negócios e coletarem dinheiro de pessoas que precisam pagar para não serem vítimas dos próprios Jagunços.

As Máquinas de Desmatamento poderiam ser consideradas apenas um instrumento controlado por uma pessoa, se esse ser que a controla tivesse um mínimo de intelecto e decência. Assim, a máquina acaba tendo mais importância que seu condutor. Usadas para cortar e picotar árvores, queimar matas, perfurar solos, romper rochas e toda ação de destruição do ambiente natural que sirva para a exploração dos recursos naturais.

Latifundiários do Mal são os grandes líderes dos desmatadores, cada um deles dono de terras que antes eram natureza livre e diversa, e foram tomadas dos povos nativos para se tornarem fonte de lucro até que se tornem improdutivas e abandonadas. Como todo parasita, um Latifundiário do Mal extrai toda a riqueza e pouco se importa com conceitos como ecologia, equilíbrio, respeito ou mesmo ética. Muitos inclusive não usam toda a terra que possuem, mantendo terras desmatadas e produtivas apenas pelo prazer de medir a extensão de suas terras, mas não na sustentabilidade ecológica, econômica e social. Eles costumam influenciar decisões políticas de Pindorama, até porque muitos políticos são exatamente os Latifundiários do Mal. Alguns latifundiários não se encaixam na categoria dos Latifundiários do Mal, de modo que eles respeitam a sustentabilidade da terra que possuem e os direitos dos povos pindoramenses. Infelizmente, estes latifundiários não têm poder suficiente para influenciar boas práticas agrárias entre toda a categoria dos latifundiários.

Jagunços, 10N

At2, T2, V1, I2, P2, 5 PVs, 5 PMs

Kits: Capanga (Flanquear, Obediência eficaz), Chapéu-Preto (Bala nas costas).

Vantagens: Aliado (cavalo OU picape), Patrono (senhor da terra).

Desvantagens: Fúria, Inculto, Má Fama (capangas violentos e fanáticos), Protegido Indefeso (senhor da terra), Sanguinário.

Perícia: Combate.

Máquinas de Desmatamento, 13S

At1, T1, V5, I2, P1, 25 PVs, 25 PMs

Vantagem Única: Mecha

Kits: Blindado (Armadura Completa, Duro na Queda, Parede de Escudos, Vigor de Combate), Tenente de Metal (Gambito Imortal, Marca Registrada), Titânico (Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque).

Vantagens: Assustador, Duro de Matar, Escudo, Patrono (senhor da terra).

Desvantagens: Bateria, Devoção (desmatar), Fraqueza Comum (Água), Inculto, Lento, Má Fama (máquina de destruição), Monstruoso, Ponto Fraco (mecanismos e circuitos).

Latifundiários do Mal, 33N

At5, T3, V3, I4, P5, 15 PVs, 15 PMs

Kits: Aristocrata (Língua ferina, Palavra conveniente, Poder aquisitivo), Mafioso (Capo, Cidadão de Bem, Eu Sou a Lei), Rei do Crime (Comandar Capangas)

Vantagens: Base de Operações (suas terras), Contatos, Grunts!, Imunidade Legal, Riqueza.

Desvantagens: Devoção (expandir suas terras), Insano (Megalomaníaco), Má Fama (parasitas das terras).

Perícias: Crime, Manipulação.

NEGACIONISTAS

Não bastassem os inimigos das Tribos de Pindorama buscando eliminar sua cultura, suas crenças e seu estilo de vida, ainda existem aqueles que fingem não estar havendo este genocídio cultural e étnico em Pindorama. Estes indivíduos encontram brechas na legislação, nos estudos históricos, nos debates sociais, e em toda ocasião que encontrarem como propícia a expor sua vontade de negar o que deveria ser óbvio. Estes são os negacionistas, incrivelmente capazes de negar evidência histórica com a mesma capacidade com que negam a esfericidade do planeta, a eficácia das vacinas e muitas outras fáceis de se assimilar com estudo e respeito ao Método Científico.

Os Neo-Capitães do Mato são descendentes de Alkebulanos que ignoram por completo o sofrimento que obrigou seus antepassados a sobreviverem em navios de tráfico de escravos, e são capazes até mesmo de afirmar que este evento deixa os alkebulanos de Pindorama em uma situação melhor do que se vivessem em sua terra natal, entre seus familiares, conterrâneos e com a liberdade de manter suas tradições culturais. Neo-Capitães do Mato se dedicam a recapturar quem foi escravizado, a olhar o tom de pele como sinal de degeneração genética ou maldição da religião da Metrópole, entre outros absurdos.

Revisionistas Históricos simplesmente olham a História e se sentem na capacidade de ignorar detalhes que lhes convêm, ou reinterpretar detalhes de modo a se encaixar em seus desejos de serem capazes de ver teorias conspiratórias onde não há nem nunca houve. Para Revisionistas Históricos, capturar e traficar alkebulanos é viável porque povos médio-orientais já faziam isso com os alkebulanos. Para eles, sempre foi interessante vender armas de fogo aos pindoramenses em guerra porque eles estariam apenas contribuindo para o avanço tecnológico. Eles consideram justo e prático dizimar nativos de qualquer lugar só porque a História do Mundo é marcada pelo surgimento e desaparecimento de povos. Enfim, quando conveniente, um novo absurdo é inventado para justificar morte, escravidão e exploração.

Filhos de Kerana

Na Antiguidade de Pindorama, havia uma mulher chamada Kerana, tida como a mais bela de todas em sua época. Tão bela que atraiu a paixão do deus Tau, uma entidade titânica e ligada às forças destrutivas da natureza e dos seres humanos. Tau raptou Kerana e com ela teve sete filhos monstruosos, que receberam a nomenclatura de Filhos de Kerana. Estes monstros são inimigos de todos os seres humanos, sejam eles de Pindorama, Alkebulan ou da Metrópole, atacando-os assim que os avistam.

Conheça estes monstros de Pindorama visitando este post do blog **Um Encontro Aleatório**, de Rodrigo Mokepon

Civilizadores são autoridades geralmente políticas que olham os povos nativos de Pindorama ou Alkebulan como automaticamente "atrasados", "incultos", "pagãos", "primitivos" e tantas outras palavras que não refletem em nada padrões culturais que são apenas diferentes da Metrópole, nada prejudicados por esta diferença. No entanto, Civilizadores muitas vezes fazem analogias que induzem pessoas alienadas a enxergarem pindoramenses nativos e alkebulanos como "primatas", "adoradores de entidades demoníacas", "defensores de estilos de vida contraproducentes", "analfabetos", "viciados em alucinógenos diversos", "selvagens violentos", "quase humanos", e muitas outras ideias pejorativas. Eles patrocinam iniciativas religiosas para eliminarem religiões antigas, apagarem tradições folclóricas, suprimirem idiomas nativos, inserirem estes povos no sistema tributário e na dependência do consumo de itens industrializados etc.

Neo-Capitães do Mato, 9N

At1, T2, V2, I0, P0, 10 PVs, 10 PMs

Kit: Caçador (Busca e Apreensão, Olho Clínico).

Vantagens: Paralisia.

Desvantagens: Inculto, Insano (Intolerante a etnias não-metropolitanas), Má Fama (babaca preconceituoso/a).

Perícias: Combate, Sobrevivência.

Revisionistas Históricos, 13N

At2, T1, V4, I1, P2, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Arena (convenções pseudofascistas), Falação Chateadora, Impostor.

Desvantagens: Insano (Fantasia de que livros de Ciências não revelam a verdade), Má Fama (anticientificistas).

Especializações: História, Oratória, Teoria da Conspiração.

Civilizadores, 26N

At5, T2, V4, I2, P4, 20 PVs, 20 PMs

Kits: Aristocrata (Língua ferina, Palavra conveniente, Poder aquisitivo), Inimigo da Humanidade (Domínio do Gene Alfa, Fortaleza Mental, Inimigo Natural).

Vantagens: Contatos, Grunts!, Imunidade Legal, Riqueza.

Desvantagens: Devoção (levar a "civilização" e a "democracia" a todos os povos, nem que tenha de exterminá-los), Insano (Fantasia de que povos nativos precisam ser integralmente inseridos na sociedade "moderna" para serem felizes e realizados), Má Fama (genocidas étnicos e culturais, inimigos da humanidade).

Perícia: Manipulação.

PURISTAS

Nheengçaras são o baluarte da música que mescla as tradições nativas com o metal, e este estilo musical lhes ajuda a combater as grandes ameaças que se colocam em Pindorama constantemente. No entanto, esta mescla bem-sucedida não é vista com bons olhos por todos. Existem formas de demonstrar a intolerância e a ignorância não apenas contra os traços raciais e culturais, mas especificamente no desinteresse em reconhecer o heavy metal incorporado às tradições nativas como algo genuíno e digno de celebração.

Os Billboarders são aqueles que possuem limitações de consumo musical ligadas à dependência deles às "listas de sucesso": se a música não toca nas principais rádios ou novelas, se a banda ou cantor não aparece em programas de auditório, se não fazem lives em sites de streaming de vídeo, para eles não há valor artístico. Para um Billboarder, uma música feita com grande maestria em letra e melodia tem menos valor que alguma que se torne meme ou um ídolo pop mencione. Na propagação da música de qualidade, os Billboarders funcionam como muros de cabeças duras que impedem a popularização enquanto a música não contorna suas mentalidades limitadas e não aparece em canais pop da cultura de massa.

Como o assunto é heavy metal, existem aqueles que imaginam que a única forma de se dizer metaleiro é tendo origem escandinava, cultuando a morte e entidades satânicas, e se vestindo como um encanamento revestido de fita isolante preta. Chamados de Zé Norskinha, são os conhecidos "paga-pau" do que não é nacional, condenando o rock que não se canta em idiomas do norte da Metrópole ou cujos integrantes não se maquiem unicamente com tinta branca e preta. Muitos Zés Norskinha acabam integrando grupos de supremacia racial, passando vergonha quando seus tons de pele ou origem nacional são expostos.

O contrário também ocorre, na forma dos Overtropicalistas. Para estes, música nacional não pode usar instrumentos eletrônicos e nem abordar temas que não sejam puramente nacionais. Overtropicalistas levam ao extremo a intolerância às influências dos agentes da Metrópole na cultura de Pindomara, renegando o uso de certas palavras, instrumentos, vestimentas, temáticas e outros detalhes, sem compreenderem que o real valor está na liberdade e não no conservadorismo reverso contra o que vem de fora.

Billboarders, 3N

At1, T0, V2, I0, P0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Falação Chateadora.

Desvantagens: Mundano.

Zés Norskinhas, 9N

At3, T2, V2, I1, P2, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Falação Chateadora, Magia Negra.

Desvantagens: Insano (Histérico, Intolerante a heavy metal nacional), Má Fama (babaca preconceituoso/a), Monstruoso, Poder Vergonhoso (discurso Zé Norskinha).

Overtropicalistas, 14N

At3, T3, V4, I2, P3, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Falação Chateadora.

Desvantagens: Insano (Intolerante a música sem elementos fortemente nacionais), Má Fama (babaca preconceituoso/a), Poder Vergonhoso (discurso Overtropicalista).

Ordem do Dragão Negro

Enquanto os deuses e entidades que são celebrados e que protegem todos os povos de Pindorama, Alkebulan e Metrópole são todos surgidos neste próprio mundo e seus planos espirituais, existem criaturas que vieram de locais fora deste mundo e buscam a destruição de todos os seres que não os aceitem como seus novos deuses e líderes. Estas entidades alienígenas penetraram em nosso mundo e fundaram a Ordem do Dragão Negro, em busca do controle de toda a humanidade.

A camada mais superficial deste grupo maligno é formada pelos Nephalins, os Draconianos (como são chamados os membros da Ordem do Dragão Negro) com aparência totalmente humana por serem híbridos de um grupo de alienígenas reptilianos. Apenas em situações drásticas como exames de sangue, raio-x ou eletroencefalogramas é que a natureza inumana destes agentes será percebida. Os Nephalins são dedicados a alcançar posições de liderança em todos os âmbitos da sociedade humana para aumentar a aceitação das pessoas com relação à dominação absoluta de seus mestres alienígenas.

Os Cytraks, também chamados de Reptilianos, são humanoides com características ligadas aos répteis, como pele escamosa, língua bifurcada, olhos de serpente, cauda, entre outros detalhes. No entanto, eles conseguem assumir a forma humana sempre que necessário. Costumam assumir a ação quando seus híbridos Nephalins não conseguem dar conta do desafio.

Os Annunaki são os grandes vilões, como entidades de formas alienígenas lovecraftianas e dedicados unicamente a usar seres humanos como cobaias para seus experimentos crueis e como escravos para venerá-los no lugar de seus deuses e grandes espíritos. Seu nível de poder é muito alto, geralmente precisando de um grupo de poderosos Nheengçaras para combatê-los ou mesmo a manifestação dos poderosos deuses pindoramenses e alkebulanos.

Nephalins, 14N

At2, T3, V3, I1, P3, 15 PVs, 15 PMs

Kit: Mafioso (Capo, Cidadão de Bem).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Patrono (Annunaki).

Desvantagens: Devoção (servir aos desígnios dos Annunaki), Restrição de Poder (Incomum: Nheengçaras), Sanguinário.

Perícia: Crime.

Cytraks, 22N

At3, T4, V4, I3, P3, 10 PVs, 10 PMs

Vantagem Única: Alien.

Kit: Impostor (Disfarce ilusório, Identidade secreta, Impostor).

Vantagens: Adaptador, Armadura Extra (químico), Patrono (Annunaki), Toque de Energia (químico).

Desvantagens: Devoção (servir aos desígnios dos Annunaki), Inculto, Monstruoso, Restrição de Poder (Incomum: Nheengçaras), Sanguinário.

Perícias: Combate, Manipulação.

Annunaki, 51S

At4, T6, V10, I5, P8, 50 PVs, 50 PMs

Vantagem Única: Alien.

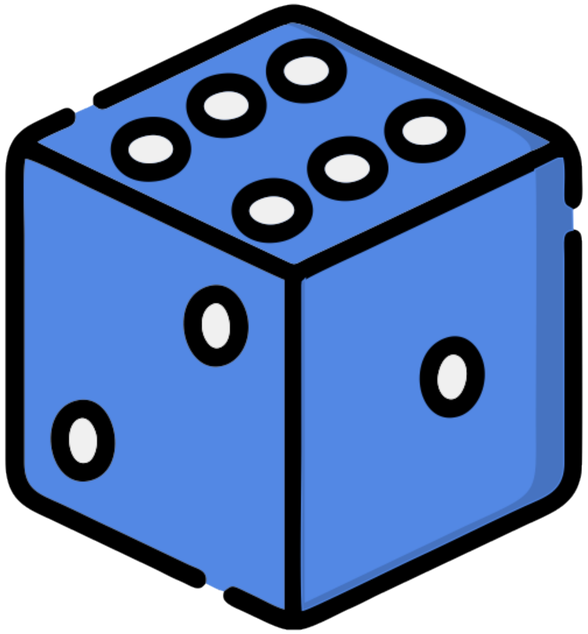
Kits: Criatura da Tormenta (Imunidades da Tormenta, Insanidade da Tormenta, Mente alienígena, Sentidos da Tormenta), Inimigo da Humanidade (Domínio do Gene Alfa, Fortaleza Mental, Inimigo Natural, Treinamento Extenuante), Titânico (Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque, Proteção Titânica).

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Grunts!, Magia Negra, Riqueza.

Desvantagens: Devoção (exterminar ou escravizar a humanidade), Insano (Megalomaníaco), Má Fama (inimigo da humanidade), Monstruoso, Restrição de Poder (Incomum: Nheengçaras), Sanguinário.

Perícias: Combate, Crime.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS



ACERTO CRÍTICO

ALPHA

UMA GUILDA MUITO NOOB

Aprontando Altas Confusões , Uma turminha do Barulho Na Sessão da Tarde

Personagens de 5 Pontos Só Com o Manual Básico de 3D&T

O sistema 3D&T surgiu da ampliação do Advanced Defensores de Tóquio, na antiga revista Dragão Brasil impressa original. Então veio a Tormenta, como um cenário na revista Dragão Brasil com o objetivo de ensinar aos leitores como criar cenários em sistemas de RPG diferentes, ou, dito de outra forma, como elaborar as mesmas ideias em vários sistemas e entender, na prática, o conceito da regra de ouro de todo RPG.

Neste contexto, tendo em vista o sucesso do cenário em si - eram os anos 1990, coma licença aberta ainda por vir - Advanced Defensores de Tóquio ganha a maior revisão de sua história e sua seção (capítulo) de magia, virando o 3D&T, que a partir dessa base veio até os dias de hoje com modificações mais pontuais ao longo do tempo.

Assim, apesar de ser um sistema genérico, tal como seus antecessores, o manual 3D&T Alpha atual traz todos os elementos de ambientação de Arton/Tormenta em seus exemplos e em seu capítulo de magia. Se você só tem o manual básico 3D&T digital atual, quer personagens que representem arquétipos famosos, está sem dinheiro para comprar os suplementos impressos e ter acesso aos kits, combos etc. que os suplementos trazem, veja aqui como criar personagens de 5 pontos só com o módulo básico.

Estas fichas também podem ser úteis para os jogadores que chegam atrasados, quando todos já criaram seus personagens. É só escolher uma ficha e preencher o nome. Aqui, temos arquétipos de fantasia medieval e, para facilitar a vida de quem nunca jogou RPG, e tem o 3D&T digital como primeiro contato, vamos usar a ambientação de Arton trazida pelo livro. Vale lembrar que em 3D&T, o gênero/sexo do personagem será definido pelo nome que será escrito na ficha. 3D&T não faz distinção de mulheres e homens no combate nem nas regras.

Antes que o(a) leitor(a) reclame que não está encontrando o nome de algum deus de Arton ou personagem de Tormenta no 3D&T básico, pode procurar Tormenta na Internet/Google seguido do nome do personagem/deus de Arton que você achará a referência. Afinal, Tormenta é o cenário de RPG mais jogado no Brasil. Seu livro mais atual traz uma variante nacional do sistema d20, que se tornou licença aberta como todos sabem, mas os elementos de ambientação e contexto são os mesmos para 3D&T ou qualquer outro sistema que já tenha recebido Tormenta. E muitos sistemas nacionais receberam Tormenta e há muito material de referência na Internet para Tormenta em vários sistemas além de suas atuais variações do d20 e do 3D&T.

É claro que se vocês forem jogar em um mundo diferente de Arton, troque os deuses de Arton pelos do mundo de jogo que vocês criaram ou escolheram jogar. Para quem nunca jogou RPG na vida, alguns personagens parecerão pouco especializados em suas formas iniciais, como o(a) bardo(a) humano(a) por exemplo. Isso se dá por eu estar usando apenas 5 pontos com as regras básicas do 3D&T. Para que o(a) bardo(a) não seja só um músico (uma musicista) comum, ele(a) precisa de magia elemental espírito (2 pontos) e, com o tempo, acrescentar as magias extras ao seu grimório (repertório de magias).

O RPG é um hobby que ensina os jogadores a pensar em médio e longo prazo. Com os pontos iniciais dados pelo sistema de regras e/ou pelo mestre, o jogador deve construir o personagem pensando no que ele precisa agora para fazer o que o jogador quer que ele faça no futuro da forma mais plena possível. Alguns sistemas de RPGs padronizam mesmo raças e classes; de forma que todas as combinações iniciais são pré definidas mesmo. Mas isso não acontece com sistemas genéricos como o 3D&T.

Sistemas genéricos até podem ter raças e classes pré-definidas, 3D&T até traz vantagens únicas (raças), mas as perícias de 3D&T não definem classes e podem ser moduladas pelas especializações. Nem todo mago será um arcano, mas todo arcano será um mago e mago pode ser só um título em 3D&T dependendo do cenário e do mestre. Em sistemas genéricos, o jogador deve esperar pelo cenário escolhido ou criado pelo mestre. Nesta matéria, como já foi dito, o foco é a temática básica do RPG, fantasia medieval, mas num sistema genérico, o 3D&T e no cenário conhecido de Tormenta.

Em regra, quem tem magia negra é necromante? Sim, mas o jogador pode comprar outras escolas de magia com o tempo e virar um arcano completo com o decorrer da campanha. Fora que nem todas as magias negras se referem aos mortos-vivos, algumas são de atacantes, ou seja, tudo dependerá do jogador na criação do personagem e no decorrer do jogo, aventura ou campanha. Se o mestre liberar apenas 5 pontos de personagem para os jogadores, o arcano completo custa 4 pontos, -3 de desvantagens, o jogador só terá 4 pontos para distribuir entre características e outras vantagens, isso é muito pouco para um conjurador no sistema 3D&T.

Aqui, por exemplo, o necromante e o umbromante começam com magia negra e são clérigos de Tenebra (uma deusa de Arton). Ganham 3 magias extras, além das magias iniciais comuns. Para o necromante, escolhi magias relativas a mortos-vivos e para o umbromante, magias extras vinculadas a escuridão.

UMA GUILDA MUITO NOOB

Fora que cada personagem jogador possui um (ou mais de um) papel de combate, uma função dentro do grupo. O atacante é da turma do "Eu ataco!", ele se lança contra o inimigo causando o máximo de dano possível e não se preocupando com defesa. O tanque já tem uma boa saúde e armadura e procura ficar entre os inimigos e os companheiros, enquanto ele aguenta a pancada, os aliados batem no inimigo. O baluarte é o que ajuda os companheiros, seus maiores representantes são o clérigo com poder de cura, o médico de campanha que está no front, mas também pode ser o jogador mais rico do grupo, o ladino que consegue recursos, nem sempre de forma lícita, o personagem jogador que sabe fazer e consertar armas etc. E temos o dominante, cujas ações atrapalham o inimigo. Exemplo de dominante, o necromante levanta os mortos e os joga contra o inimigo. Sua ação não foi direta, ele criou e comandou os mortos-vivos, quem vai causar dano ao inimigo são os mortos-vivos, não o necromante. Outro exemplo do papel de dominante é quando o ladino espalha armadilhas, o ato de espalhar armadilhas não causa dano, quem pode causar dano ou atrapalhar o inimigo é a armadilha.

Agora, chega de blá blá blá, copie as fichas de personagens em folhas de caderno ou de qualquer papel, pegue lápis e borracha e vamos em frente.

O Clérigo

Vamos Começar pelo arquétipo do clérigo.
Seu papel de combate é Baluarte/Curandeiro.
Este(a) personagem cuida dos ferimentos do grupo, restaurando os pontos de vida dos demais jogadores e de si mesmo. Além de magia branca, ele(a) deve ser clérigo(a) de um(a) deus(a) bondoso(a); no contexto de Arton, Lena, a deusa da vida. Em 3D&T, clericato é uma vantagem, não uma classe. É uma vantagem que potencializa a conjuração, as vantagens arcano, magias elementais, magias negra e branca, logo na criação do personagem.

Somente com 5 pontos teríamos força zero, habilidade zero, resistência 3, armadura zero, poder de fogo zero e magia branca 2 pontos. Ainda falta o clericato e como redistribuir só 3 pontos nas características? Calma. Vamos escolher desvantagens que se encaixem ao conceito de clericato.

O clérigo lança magias em nome de um deus. Muitos conjuradores precisam de instrumentos para canalizar seus poderes. Então colocamos a desvantagem fetiche (-1 ponto) cajado. Por que cajado e não de varinha? O cajado pode ser usado como bastão em combate, a varinha não, ou seja, uma arma com duas utilidades. Agora ele pode ter clericato de Lena (1 ponto).

Todo jogador de 5 pontos em 3D&T ainda está meio cru, meio noob, eles mal saíram dos 4 pontos. Para efeitos de história, suas técnicas de luta ainda deixam a desejar, colocamos -1 ponto de ponto fraco, ou seja, uma falha na técnica de luta que se encaixa no contexto de qualquer personagem. Repetindo, ponto fraco é uma desvantagem que se encaixa no contexto de qualquer personagem, guarde e use essa informação.

Clérigos são curandeiros que agem como médicos, não podem negar socorro. O Código de Honra mais próximo disso é o Código dos Heróis, -1 ponto, que é o código básico de uma pessoa com alinhamento bondoso em outros sistemas. 5-3=2, 2+1=3, faltam colocar mais 2 pontos em nossa ficha para o personagem voltar a ter os 5 pontos positivos. Lembra que tínhamos 3 em Resistência? Vamos jogar estes 2 ali e redistribuir estes 5 pontos.

Armadura em 3D&T não é necessariamente uma armadura, é a capacidade de defesa passiva, se coloco armadura 1 no clérigo, isso pode ser explicado como parte de uma magia permanente de proteção. Então armadura 1. A resistência cai para 4. Para lançar as magias de cura, ele precisará de pontos de magia, que é calculado pela resistência vezes 5 (PM=Rx5), logo deixemos 2 pontos em Resistência e 2 em habilidade, afinal, ele não é muito forte e ainda terá que evoluir seu poder de fogo.

Agora, preenchemos as magias básicas e escolhemos 3 magias extras voltadas para a cura. Como exemplo, escolhi Cura mágica, Cura mágica superior e Cura de maldição. Note que as magias básicas são comuns a todas as escolas e já contém magias voltadas a proteção pessoal do conjurador. O básico de magia é: Ataque mágico (p. 83); Cancelamento de magia (p. 86); Detecção de magia (p. 92); Força mágica (p. 96); Pequenos desejos (p. 106); e Proteção mágica (p. 108). A ficha de nosso(a) clérigo(a) noob ficará assim:

Clérigo Noob, 5N

F0, H2, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10PMs

Vantagens: Humana (0 ponto); Magia Branca (2 pontos). Clericato (1 ponto) Lena.

Desvantagens: Fetiche:cajado (-1 ponto); Ponto Fraco (-1 ponto); Código dos Heróis (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica. Cura mágica, cura mágica superior e cura de maldição.

BÁRBAROS

Saindo um pouco da magia, vamos para a turma do "Eu ataco!": os bárbaros, os atacantes por excelência. As vantagens únicas mais eficientes para 3D&T neste papel são anão, meio-orc, minotauro, ogro e troglodita. As mesmas que melhor servem como tanques, mas a diferença estará nos detalhes. Enquanto o tanque investe mais em resistência e em armadura, o atacante investe mais em força, poder de fogo e habilidade. Como os bárbaros atacam primeiro e nem perguntam depois, a desvantagem mais típica deles é a fúria (-1 ponto). Mas vamos as fichas:

Bárbaro Anão, 5N

F3 (corte), H1, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Anão (1 ponto); Infravisão (0 ponto); Resistência à Magia (0 ponto); Testes de resistência +1 (0 ponto); Inimigos: orcs, meio -orcs, goblinoides e trolls (0 ponto) ; alpinismo, montaria e arquearia (1 ponto).

Desvantagens: Código de Honra do Caçador (-1 ponto); Ponto Fraco (-1 ponto); Fúria (-1 ponto).

Bárbaro Meio-Orc, 5N

F3+1*(esmagamento), H2, R1, A1, PdF1 ; 5PVs e 5 PMs

Vantagem: Meio-Orc (0 ponto); Infravisão (0 ponto).

Desvantagens: Má Fama (0 ponto); Vantagens proibidas (0 ponto) Genialidade e Memória expandida; Munição limitada (-1 ponto); Ponto Fraco (-1 ponto); Fúria (-1 ponto).

**bônus por ser meio-orc*

Bárbaro Minotauro, 5N

F1+2*(corte), H2, R1+1*, A2, PdF0; 10PVs e 10PMs

Vantagem: Minotauro (0 ponto).

Vantagens: mente labiríntica (0 ponto); adaptador (1 ponto); sobrevivência nos ermos, intimidação e rastreio (1 ponto).

Desvantagens: Código de Honra do Combate (0 ponto); Má Fama (0 ponto); Fobia: altura (0 ponto); Munição Limitada (-1 ponto); Fúria (-1 ponto); Megalomania (-1 ponto).

**bônus por ser minotauro.*

Perceba que só alterando as características e trocando algumas vantagens, posso ter quatro minotauros com quatro papéis de combate distintos em relação ao conceito de minotauro.

Um(a) bárbaro(a) Ogre(a): lembrando que este é o ogre de Tormenta. O que é um ogre? Não é ogro? Sim é a mesma coisa, reclame com o Cassaro, foi ele que escreveu ogre no livro 3D&T.

Ogre Bárbaro, 5N

F1+3*, H4, RO+3*, A0, PdF0; 15PVs e 15PMs.

Vantagem: Ogre (2 pontos)

Desvantagens: Modelo especial, Inculto, Má Fama, Monstruoso e Vantagens Proibidas - Genialidade, Memória Expandida e Vantagens Mágicas – (0 ponto); Ponto fraco (-1 ponto); Fúria (-1 ponto).

Esta ficha aqui já será modificada para ser um tanque puro, afinal, ele(a) já é um tanque natural com +3 de Resistência em relação a personagens sem a vantagem única ogre. Lembrando que um personagem jogador recém-criado em 3D&T não pode ter nenhuma característica acima dos 5 pontos.

Bárbaro Troglodita, 5N

F1+1*, H2, R1, A0+1*,PdF1; 15PVs e 5PMs

Vantagem: Troglodita (2 pontos); Infravisão, Camuflagem, Ataque pestilento (0 ponto); Pontos de Vida Extras x1 (1 ponto).

Desvantagens: Monstruoso e Vulnerabilidade a frio (0 ponto); Código da Derrota (-1 ponto) Munição Limitada (-1 ponto); Inculto (-1 ponto).

**bônus por ser um Troglodita.*

Aqui embaixo deixarei o(a) bárbaro(a) atacante humano(a) padrão de 3D&T com força zero. Para compensar a falta de força e ainda manter o ataque eficiente, coloquei habilidade 3 e esportes completo. Sistema genérico é assim, muito depende do cenário específico, muito depende do mestre e do que o mestre e os jogadores querem jogar e o como querem jogar.

Humano Bárbaro, 5N

F0, H3, R1, A0, PdF1; 5PVs e 5PMs

Vantagem: Humano(a) (0 ponto), Esportes (2 pontos); Armadilhas, rastreio e intimidação (1 ponto).

Desvantagens: Munição limitada (-1 ponto); Fúria (-1 ponto); Código da Derrota (-1 ponto).

O Guerreiro.

O tanque é o papel de combate que defende os amigos. É o que aguenta porrada enquanto os outros fazem o que precisa ser feito, ele(a) investe em armadura e resistência e aqui teremos dois guerreiros, um humano e um ogre. Guerreiros costumam ser muito honrados, um personagem jogador iniciante de 5 pontos pode ter até -3 em desvantagens, portanto olhem para os códigos de honra que melhor definem seus guerreiros.

Guerreiro Humano, 5N

F0, H1, R1, A3, PdF0; 15PVs e 5PMs

Vantagem: Humano(a) (0 ponto); Esportes (2 pontos); Pontos de vida Extra (1 ponto).

Desvantagens: Devoção (-1 ponto); Código da Honestidade (-1 ponto); Código do Combate (-1 ponto).

Guerreiro Ogre, 5N

F0+3*, H1, R2+3*, A1, PdF0; 35PVs e 25PMs.

Vantagem: Ogre(a) (2 pontos); Pontos de Vida Extra x1 (1 ponto).

Desvantagens: Modelo especial, Inculto, Má fama, Monstruoso e Vantagens Proibidas - Genialidade, Memória Expandida e Vantagens Mágicas – (0 ponto); Código da derrota (-1 ponto); Código do Combate (-1 ponto).

Mago Guerreiro

Vamos agora ao mago guerreiro. Lembra do Gandalf, de O Senhor dos Anéis? Um mago guerreiro com uma espada e um cajado. O apresentado aqui será um(a) mago(a) guerreiro(a) noob, não terá tanto poder, mas saberá se virar até sem magia. Como 5 pontos é pouco para um(a) arcano(a) completo(a), vou priorizar as escolas de fogo e água, mas todas as escolas possuem magias ofensivas e há as magias comuns a todas as escolas. Este é o mago que causa muito dano por segundo, DPS, também conhecido como atacante, a diferença é que ele ataca a distância e pode evoluir para um dominante, causando dano indireto aos inimigos.

Em primeiro lugar, farei um(a) humano(a) mago(a) de combate. A ficha mostra um(a) conjurador cujo o objetivo não é curar os amigos. Apesar dele(a) só ter as magias básicas, ele(a) não tem munição limitada, seu poder de fogo é fogo, não é o mesmo que uma bola de fogo mágica pelas regras de 3D&T, mas quebra um galho e engana os incautos.

F0, H2, R2, A0, PdF0; 10PVs e 10 PMs

Vantagens: humano (0 ponto); Magia Elemental Fogo (2 pontos).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) cajado; ponto fraco (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica.

A esta altura, você já deve ter percebido como fazer variações, imagine e crie uma ficha com um(a) mago(a) de fogo atacante elfo(a).

Bardo

Agora vamos ouvir um pouco de música. O(a) bardo(a) humano de 5 pontos em 3D&T nascerá bem fraquinho mesmo. Afinal, ele precisa ter alguma especialização de arte musical e ainda precisa ter magia elemental espírito para não ser só um músico comum. Ele evoluirá de acordo com o jogador, poderá ser mais artista, mais ladrão ou mais conjurador com o tempo. Inicialmente, ele pode funcionar como atacante, flechas e magias iniciais de ataque, ou baluarte, pode usar seus dons musicais para conseguir dinheiro para si e para o grupo. Com efeito, quem conseguir o livro Tormenta Alpha, verá que o dinheiro, os tibares, não só são importantes no cenário, como cada jogador é estimulado a dividir moedas e recursos com o grupo o tempo todo, seja pelas regras mais específicas do cenário, seja pela ambientação.

F0, H1, R3, A0, PdF0; 15Pvs e 15PMs

Vantagens: Humano(a) (0 ponto); Magia Elemental Espírito (2 pontos). Arquearia, canto e instrumentos musicais (1 ponto).

Desvantagens: Fetiche (-1 ponto); Ponto fraco (-1 ponto); Restrição de Poder (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica.

Um bardo é um personagem padrão. Existe em vários universos, mundos, reinos etc. Pinte-o como bem quiser. Este não é necessariamente de Arton.

UMA GUILDA MUITO NOOB

O Geomante

Qualquer conjurador da escola do elemento terra, pode evoluir para um geomante, manipulador de terra. Entretanto para criar logo de início com 5 pontos um manipulador/dobrador de terra, é preciso acrescentar -3 pontos em desvantagens e uma das vantagens que dão direito a magia extra, patrono, mentor ou clericato. Escolhi clericato. Com as magias escolhidas, este se tornou um atacante.

F0, H1, R3, A0, PdF1; 15PVs e 15PMsVantagens: humano (0 ponto); Magia Elemental Terra (2 pontos). Clericato (1 ponto) Allihanna.

Desvantagens: Ponto Fraco (-1 ponto); Fetiche: cajado (-1 ponto), Restrição de Poder: apenas em contato com o solo (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque Mágico; Cancelamento de Magia; Detecção de Magia; Força Mágica; Pequenos Desejos; Proteção Mágica; Bomba de Terra; Criar Pântano; A Erupção de Aleph.

O Paladino

Um guerreirosagrado com poder de cura, pode acumular classe com clericato, sendo que em 3D&T clericato e paladino são vantagens. O(a) de 5 pontos pode sofrer variações de acordo com o que o(a) jogador(a) quer, vamos olhar a ficha básica abaixo e depois brincar com as possibilidades.

F0, H2, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vantagem: Humano (0 ponto); Paladino (1 ponto); Magia Branca (2 pontos).

Desvantagens: Não pode ter magia negra (0 ponto); ; código da honestidade (-1 ponto); código do combate (-1 ponto), Código de Honra dos Heróis (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Cura Mágica, Detectar o Mal; Ataque mágico (p. 83); Cancelamento de Magia (p. 86); Detecção de magia (p. 92); Força mágica (p. 96); Pequenos Desejos (p. 106); e Proteção mágica (p. 108).

Agora vamos as variações. Quer seu paladino menos baluarte, mais atacante? Troque magia Branca e coloquei os dois pontos em Força. Ele(a) ainda terá cura mágica e detectar o mal, mas será mais porradeiro(a). Manter a magia branca, mas que ele monte a cavalo? Tire 1 ponto de habilidade e outro de armadura e invista em montaria, arquearia e armadilhas (1 ponto) e Aliado (1 ponto) e construa a ficha do cavalo com 4 pontos: Força 1, Habilidade 1, Resistência 1, Aliado (1 ponto) Paladino(a), Vantagem única: cavalo (0 ponto). Lembrando aqui que o módulo básico do 3D&T não traz uma ficha pronta para cavalos.

Quer essa mesma ficha mais tanque? Redistribua os pontos de características: Força 0, Habilidade 1, resistência 2, armadura 2 e poder de fogo 0. Quer que ele já comece disparando flechas? Força:0, habilidade:2, resistência:1, armadura:1 e poder de fogo:1. Como vocês podem ver, em 3D&T, a criação do personagem é bem maleável. O que nos leva ao próximo tópico.

Como vocês viram, as Vantagens Únicas (raças diferentes de humano) em 3D&T são bem roubadas, por 1 ponto ou menos, só de ter uma vantagem única te dá características a mais ou bônus de testes de características ou as duas coisas, vantagens como sentidos especiais e coisas que compensam as Desvantagens eventuais a zero ponto, principalmente descontos na compra de outras vantagens. É por isso que o mestre pode limitar a criação do personagem.

Se o mestre precisa que os personagens se superem em testes de força, ele não pode permitir que um dos jogadores seja um ogro a menos que coloque desafios de força descomunais até para um ogro, o que tornaria essa passagem do jogo chata para os não ogros. Isso vale para 3D&T e para qualquer sistema RPG, a palavra do mestre é final na aprovação de um personagem.

Alquimistas

Aqui, tive que sair da regra dos 5 pontos iniciais. Tentei, mas não consegui fazer um bom alquimista só com cinco pontos. O alquimista, tal como nós entendemos a palavra alquimista, deve ser um mago com controle dos 4 elementos e conhecimento abrangente de química e ciências proibidas.

Em 3D&T a vantagem arcano dá acesso a todas as escolas de magia, aos 4 elementos, mais espírito, branca e negra. Custa 4 pontos, é cara, mas é mais barata que ir juntando as escolas ao longo da campanha. Veja, 2 pontos por magia elemental, mais 2 por branca e 2 por negra num total de 6 pontos de personagem ao longo da campanha.

Todavia, mesmo com -3 de desvantagem, um arcano de 5 pontos ou não teria a vantagem alquimista ou seria um alquimista fraco. Bom, ele seria um arcano fraco de qualquer jeito. Logo, esta ficha é restrita, só para o caso do mestre liberar 12 pontos iniciais antes do início da campanha ou aventura.

F0, H2, R2, A1, PdF1; 10PVs e 20PMs

Vantagens: Humano (0 ponto); Ciências Proibidas, química e astrologia (1 ponto). Genialidade (1 ponto). Memória expandida (2 pontos).

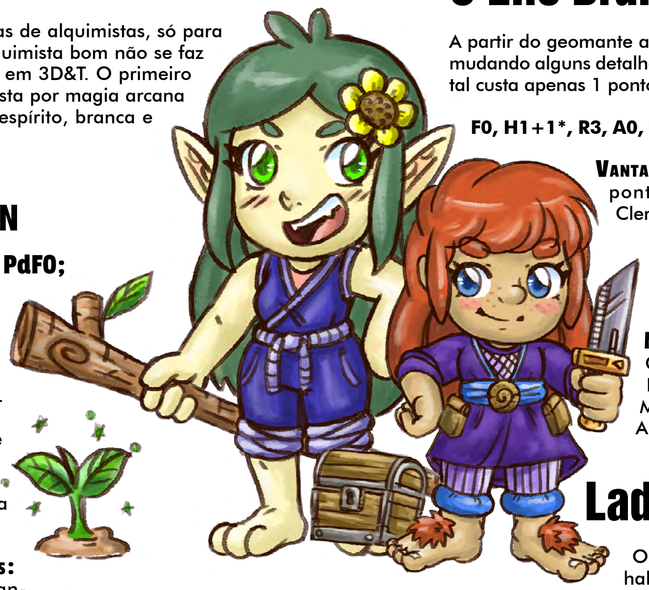
Arcano (4 pontos); Alquimista (1 ponto); Pontos de Magia Extra (1 ponto).

Desvantagens: Fetiche (-1 ponto) cajado; Ponto fraco (-1 ponto); Código dos Heróis (-1 ponto); Restrição de Poder (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica.

Perceba que ele é um personagem padrão. Existe em vários universos e este pode nem ser de Arton. As magias mais específicas relacionadas a alquimia (de transformação) terão que ser conseguidas com o tempo, a menos que o jogador substitua memória expandida por patrono e mentor e escolha 6 magias iniciais extras, sugiro: cajado em cobra, consertar; criar pântano; criar vento; invocação do elemental e invocação do elemental superior.

Opções mais baratas de alquimistas, só para mostrar que um alquimista bom não se faz da noite para o dia em 3D&T. O primeiro ainda é um alquimista por magia arcana (4 elementos mais espírito, branca e negra).



Alquimista, 5N

F0, H1, R2, A0, PdF0; 10PVs e 10PMs

Vantagens: humano (0 ponto); arcano (4 pontos); alquimista (1 ponto).

Desvantagens: fetiche (-1 ponto) cajado; código dos heróis (-1 ponto); bateria (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica.

As magias mais específicas relacionadas a alquimia terão que ser conseguidas com o tempo. Bom, este personagem será útil a um jogador se houver 5 jogadores na mesa e 1 estiver disposto a fazer um tanque para ser o guarda-costas dele.

Agora um alquimista realista que tenta achar a pedra filosofal por meios científicos. Bom, tão realista quanto possível tratando-se de RPG, ou alguém acha que havia dragão na idade média?

Alquimista, 5N

F0, H3, R1, A0, PdF0; 5Pvs e 5PMs

Vantagens: Humano (0 ponto); Aliado, Ciências (2 pontos), Genialidade

Desvantagens: Código dos Heróis (-1 ponto); Fetiche (-1 ponto) Insano:compulsivo (recitar as leis da alquimia).

E lembre-se, o(a) mestre(a) deve aprovar a ficha do(a) personagem jogador(a). Boas leituras, bons jogos, boas rolagens e até breve!

O Elfo Druida

A partir do geomante acima, já o transformo num(a) elfo(a) druida mudando alguns detalhes. Note que para os elfos, a magia elemental custa apenas 1 ponto:

F0, H1+1*, R3, A0, PdF1; 15PVs e 15PMs

Vantagens: Elfo (1 ponto); visão aguçada (0 ponto); Magia Elemental Terra (1 ponto). Clericato:Alihanna (1 ponto).

Desvantagens: ponto fraco (-1 ponto); fetiche (-1 ponto) cajado; código do caçador (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; Cancelamento de Magia; Detecção de Magia; Força Mágica; Pequenos Desejos; Proteção Mágica; Arma de Allihanna; Armadura de Allihanna; Garras de Atavus.

Ladino Hafling

Outro arquétipo bem comum é o(a) ladino(a) halfling. Seu papel predominante é atacante, ataca rápido e foge. Mas pode usar suas habilidades para conseguir dinheiro e recursos para si e para o grupo (não necessariamente de forma lícita), sendo um baluarte. Parte de sua habilidade envolve arrombamento e desarmar armadilhas, ele pode ir na frente da masmorra para tentar identificar armadilhas e proteger os outros membros do grupo.

F0, H2+1*, R1, A1, PdF1+1*; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: crime (1 ponto); natação, esgrima e mecânica (1 ponto);

Desvantagens: Modelo especial (0 ponto); Munição Limitada (-1 ponto); Má Fama (-1 ponto) ladrão; Código da Derrota (-1 ponto).

UMA GUILDA MUITO NOOB

Necromante

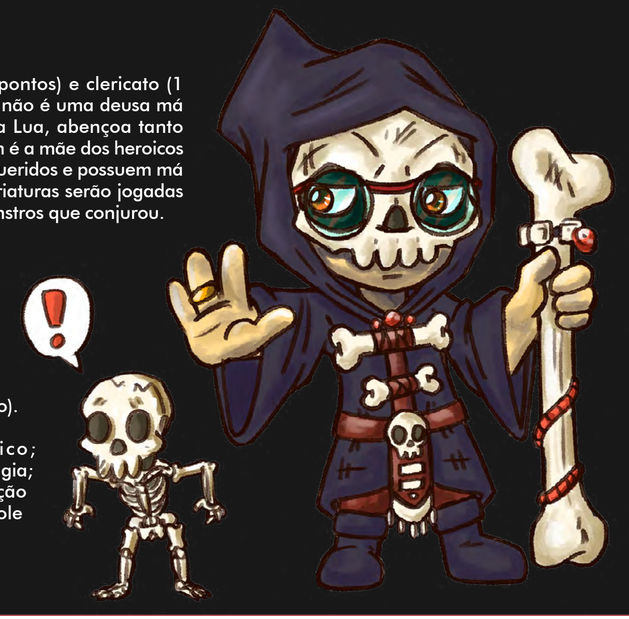
O(a) necromante terá magia negra (2 pontos) e clericato (1 ponto) Tenebra. Lembrando que Tenebra não é uma deusa má por essência, ela é a deusa da noite, da Lua, abençoa tanto vampiros quanto lobisomens, mas também é a mãe dos heroicos anões, mas necromantes não são muito queridos e possuem má fama (-1 ponto). É um dominante, suas criaturas serão jogadas contra o inimigo e ele ficará atrás dos monstros que conjurou.

F0, H2, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10PMs

Vantagens: Humano (0 ponto); Magia Negra (2 pontos); Clericato (1 ponto) Tenebra.

Desvantagens: Fetiche: Cajado (-1 ponto); Ponto fraco (-1 ponto); Má Fama (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; Cancelamento de Magia; Detecção de Magia; Força Mágica; Pequenos Desejos; Proteção Mágica; Criação de Mortos-Vivos; Controle de Mortos-Vivos; Monstros do Pântano.



Umbromante.

Para o(a) umbromante, repito o(a) necromante, trocando as magias extras e substituindo a má fama por Poder Vingativo. Este é um baluarte, sua principal ação, criar trevas, serve de cobertura para uma eventual fuga do grupo. Fuga é uma palavra muito feia, retirada estratégica.

F0, H2, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: Humano (0 ponto); Magia Negra (2 pontos) Clericato: Tenebra (1 ponto).

Desvantagens: Fetiche: cajado (-1 ponto) ; Ponto Fraco (-1 ponto); Poder Vingativo (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; Cancelamento de Magia; Detecção de Magia; Força Mágica; Pequenos Desejos; Proteção Mágica; Escuridão; Invisibilidade; Buraco Negro.

Elfo Ranger

O(a) elfo(a) ranger é outra figurinha fácil de mundos de fantasia. Vamos a ele(a):

F0, H2+1, R1, A0, PdF1; 5PVs e 5PMs

Vantagem: Elfo(a) (1 ponto); Visão aguçada (0 ponto); Sobrevivência (2 pontos); primeiros socorros, natação e biologia (1 ponto).

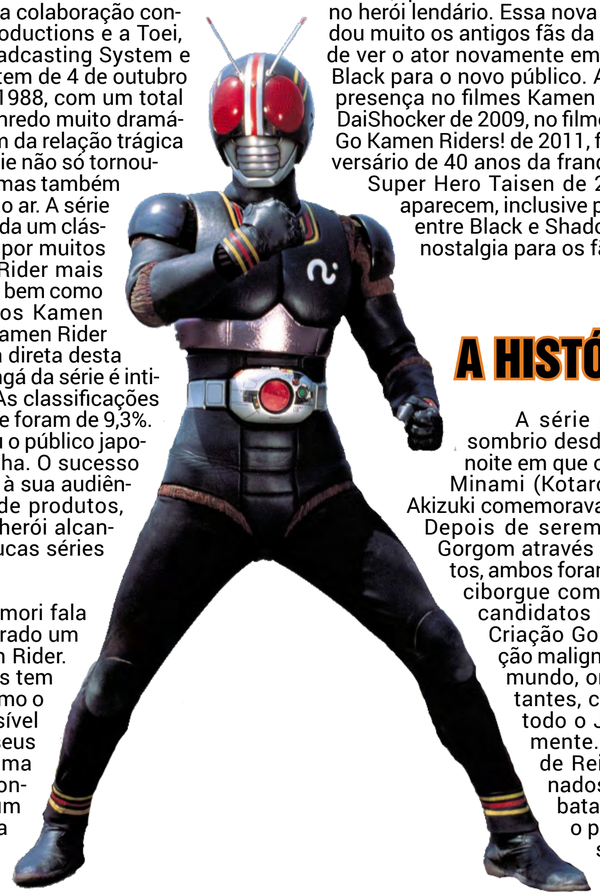
Desvantagens: Código do Caçador (-1 ponto); Munição Limitada (-1 ponto); Ponto Fraco (-1 ponto).

TEXTO: RODRIGO ROSA CAMPOS

ILUSTRAÇÕES: SAULO DANIEL

KAMEN RIDER BLACK

Kamen Rider Black (Kamen Raidā Burakku, traduzido como “Masked Rider Black” e Black Kamen Rider no Brasil) é uma série de televisão de super - heróis de *tokusatsu* . É a oitava série da famosa franquia Kamen Rider. É uma colaboração conjunta entre a Ishinomori Productions e a Toei, e foi ao ar no Mainichi Broadcasting System e no Tokyo Broadcasting System de 4 de outubro de 1987 a 9 de outubro de 1988, com um total de 51 episódios. Com seu enredo muito dramático e suas reviravoltas, além da relação trágica com seu arqui-inimigo, a série não só tornou-se muito popular no Japão, mas também em muitos países onde foi ao ar. A série é frequentemente considerada um clássico da TV e é considerada por muitos como o programa Kamen Rider mais popular do final dos anos 80, bem como o mais famoso de todos os Kamen Riders do período Showa. Kamen Rider Black RX foi uma sequência direta desta série. A adaptação para mangá da série é intitulada Kamen Rider Black. As classificações médias de audiência da série foram de 9,3%. A série logo de início cativou o público japonês, pelo drama que continha. O sucesso de Black, não se deve tanto à sua audiência, mas às altas vendas de produtos, e pela popularidade que o herói alcançou na época, algo que poucas séries conseguiram.



O próprio autor Ishinomori fala que Black pode ser considerado um “reboot” do primeiro Kamen Rider. Realmente as duas histórias tem muito em comum, assim como o fato de mostrar o lado sensível dos heróis. A dor de perder seus entes queridos e de viver uma vida solitária, tendo que conviver com o peso de ser um homem reconstruído, esta “essência” talvez tenha sido o segredo para o sucesso e popularidade que a série alcançou na época e que continua até os dias de hoje.

Kamen Rider Black é um sucesso que não acaba no Japão. Além da sequência que ganhou em 1988, Kamen Rider Black RX, que mostrou novas formas do herói, ele continua aparecendo nas telas, até mesmo no cinema, participando de filmes e especiais dos novos Kamen Riders.

Um exemplo foi a sua participação na série Kamen Rider Decade de 2009, nos episódios 26 e 27. Nestes episódios também temos a participação do ator Tetsuo Kurata, que mais uma vez vive Issamu, e se transforma no herói lendário. Essa nova participação do Black, agradou muito os antigos fãs da série, pois nos deu a chance de ver o ator novamente em ação assim como mostrou Black para o novo público. Além da série, Black marcou presença no filmes Kamen Rider Decade: All Riders Vs DaiShocker de 2009, no filme OOO, Den-o, All Riders: Lets Go Kamen Riders! de 2011, filme que comemorava o aniversário de 40 anos da franquia Kamen Rider e no filme Super Hero Taisen de 2012, onde diversos heróis aparecem, inclusive podemos ver uma rápida luta entre Black e Shadow Moon, trazendo um ar de nostalgia para os fãs.

A HISTÓRIA

A série possui um clima tenso e sombrio desde o início. Tudo começa na noite em que os irmãos de criação Issamu Minami (Kotaro, no original), e Nobuhiko Akizuki comemoravam o aniversário de 19 anos. Depois de serem sequestrados pelo culto Gorgom através de uma nuvem de gafanhotos, ambos foram submetidos a uma cirurgia ciborgue com o objetivo de tornarem-se candidatos para ser o próximo Rei da Criação Gorgom, que é uma organização maligna que deseja dominar nosso mundo, onde muitas pessoas importantes, como artistas e políticos de todo o Japão se integram secretamente. Os irmãos são chamados de Reis Seculares e estão destinados a se enfrentarem em uma batalha final - quem vencer será o próximo Rei da Criação. Após sofrerem a cirurgia tendo a Kingstone (pedra responsável pela transformação), inseridas em seus corpos, Issamu escapou antes de sofrer uma lavagem cerebral, com a ajuda de seu pai adotivo, sendo perseguido pelos Sacerdotes de Gorgom. Ressentido por ter fugido sem salvar seu irmão e por ser enganado pelo seu pai adotivo, Issamu desperta o poder contido dentro dele e se transforma pela primeira vez.

Depois de procurar ajuda e investigar o que estava acontecendo, ele logo descobre a terrível verdade do padrasto: Gorgom originalmente matou seus verdadeiros pais e, desde que Issamu e Nobuhiko nasceram no dia de um eclipse solar, ficaram conhecidos como “Sol Negro” e “Lua Sombria”. Após ver seu pai adotivo morrer num ataque dos Gorgom, jura então se vingar pela morte de seus pais biológicos e também salvar a humanidade dos seus planos malignos, assim como resgatar seu irmão que ainda se encontrava na base, assumindo o nome de Kamen Rider Black. No entanto, mais tarde na série, Nobuhiko surgiu como Shadow Moon para lutar contra Issamu. Mesmo com muito esforço, não consegue salvar seu irmão, que se tornaria o seu maior inimigo

Issamu Minami

Nasceu no dia de um eclipse solar, junto com seu meio-irmão Nobuhiko Akizuki, dentro do mesmo hospital. Gorgom percebeu isso, e os dois irmãos tiveram direito a serem os herdeiros de seu líder, o Rei da Criação. Depois que os pais de Issamu morreram (quando tinha cerca de 3 anos) como resultado de um aparente acidente, o professor Akizuki adotou Issamu criando-o como se fosse seu filho. Na noite de seu aniversário de 19 anos, foi capturado por Gorgom e transformado em cyborg e infundido com a Kingstone. Issamu recebeu a “Pedra do Sol” para tornar-se Rei Secular, o Sol Negro (Seikio Burakku San). No entanto, antes da lavagem cerebral final, Soichiro Akizuki interrompeu a fase final do processo, com Issamu escapando por pouco.

Tendo sido perseguido por Gorgom após sua fuga, Issamu descobre sua nova habilidade de se transformar no humanoide gafanhoto como resultado de sua cirurgia, junto às suas novas habilidades ciborgues.

Depois de receber uma carta de Soichiro, Issamu se reúne secretamente com seu pai adotivo e descobre a verdade sobre sua infância. Soichiro revela a Issamu que ele concordou em se juntar a Gorgom para receber financiamento para sua pesquisa arqueológica em troca de seus filhos serem operados ao completar 19 anos. Quando o pai de Issamu se recusou a ingressar na organização, Gorgom o matou junto de sua esposa. Depois que o professor Akizuki é morto por cinco dos Mutantes Aranha de Gorgom, Issamu se transforma mais uma vez e leva o título de “Kamen Rider Black”. Ele então promete vingança contra Gorgom e procura resgatar Nobuhiko de suas garras. Como Black, Issamu ganha apoio da irmã

mais nova de Nobuhiko, Kyoko, bem como da namorada de Nobuhiko, Satie. Ele costumava ser encontrado trabalhando meio período com as duas garotas no café Capitola. Ele também ganharia aliados na luta contra Gorgom, como Ryusuke Taki, oficial da Interpol, e o próprio Mutante Baleia, de Gorgom.

Eventualmente Issamu se reúne com Nobuhiko, no entanto, Nobuhiko foi convertido no Rei Secular aperfeiçoado, Shadow Moon. Na luta deles, justamente quando Issamu estava vencendo a luta, o Rei da Criação transformou Nobuhiko temporariamente de volta à forma

humana. Isso fez Issamu perder a luta quando Nobuhiko voltou para Shadow Moon e lançou um ataque surpresa. Numa tentativa desesperada, Issamu tentou convencer Shadow Moon de que a Terra pertence a todos os seres vivos e que as ações de Gorgom estavam erradas. Shadow Moon, em resposta, esfaqueou-o com o Sabre Satan. Shadow Moon então alcançou sua mão em direção a Kingstone de Issamu. Apenas quando parecia que toda a esperança estava perdida, Issamu de repente voltou à sua forma humana. A forma humana de Issamu despertou a humanidade remanescente dentro de Shadow Moon, fazendo com que este recuasse. Apesar de manter sua Kingstone, as feridas de Issamu eram muito graves para curar por conta própria, fazendo com que ele morresse. Em resposta, o restante de sua família deixou o Japão e pessoas de todo o país perderam a esperança na batalha contra Gorgom. Felizmente, o Mutante Baleia usou um ritual especial para ressuscitar Issamu, além de aumentar seu poder. Tendo sido revivido, Issamu lutou contra hordas de monstros até lutar contra Shadow Moon e derrotá-lo. Issamu foi então impiedosamente insultado por Shadow Moon, que lhe disse que ele se arrependeria pelo resto da vida, sabendo que matou seu melhor amigo e meio-irmão Nobuhiko. Apesar dessas palavras cruéis, Issamu disse a Shadow Moon para permanecer vivo para que eles possam escapar juntos mais tarde.

Usando o Sabre Satan empunhado por Shadow Moon, Black então lutou contra o Rei da Criação de Gorgom e o destruiu. A base logo começou a se autodestruir, o que o impediu de colocar Shadow Moon em segurança. Issamu então olhou para as ruínas enquanto dizia o nome de Nobuhiko. Com Gorgom derrotado, Issamu visitou o bar do Capitola antes de partir para um destino desconhecido.

KAMEN RIDER BLACK

Issamu Minami, Kamen Rider Black (18N)

F1, H4, R2, A1, PdF0, 20PVs e 20PMs

Kit: Kamen Rider (completo).

Armadura Completa: da mesma forma que os cavaleiros que lhe servem de exemplo, você traja uma armadura completa. Quando sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Ás: quando comanda seu equipamento, o ás pode gastar um movimento e fazer um teste Médio de Pilotagem para realizar uma manobra especial e receber algum benefício na próxima rodada. Os benefícios possíveis são:

• *Ação Tática:* na próxima rodada, você poderá realizar duas ações, em vez de uma ação e um movimento.

• *Esquiva Tática:* você recebe um bônus de H+2 para realizar esquivas até a próxima rodada.

• *Posição Vantajosa:* você assume uma posição de vantagem contra o adversário, deixando-o Indefeso contra você na próxima rodada. Dificuldade variável. O alvo pode fazer um teste de Habilidade com dificuldade igual à escolhida no seu teste de Pilotagem para evitar esta manobra.

Ataque Acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste Médio da perícia Esporte. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Ataque em carga: enquanto estiver pilotando um veículo, você pode se aproximar de um inimigo para realizar um ataque em carga. Esta manobra requer um movimento (pelo menos 10m) seguido de uma ação, mas dobra sua Força para determinar a FA. Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

Golpe poderoso: você pode gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este poder pode ser utilizado um número de vezes ao dia igual a sua Habilidade.

Movimento de Inseto: como os insetos nos quais seus poderes foram baseados, o kamen rider dispõe de diferentes formas de movimento. Ele ganha Movimento Especial (andar na água, escalar e queda lenta — veja Mega City, página 44) e também o poder Salto (Mega City, pág. 46).

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Vantagem Única: Ciborgue Mutante.

Vantagens: Aliado (Moto Rider - Battle Hopper), Aliado (Moto Rider - Road Sector), Paralisia, Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão e Radar), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento).

Desvantagens: Código dos Heróis, Devoção (Derrotar os Gorgom), Segredo (identidade secreta).

Perícias: especialização em Acrobacia, Rastreio, Pilotagem.

Poderes:

Armadura Biorgânica: +1 em todas as características (F2, H5, R3, A2, PdF1, 25PVs e 25PMs).

Kingstone Flash: (Paralisia).

Multi-Eye: Infravisão (Sentidos Especiais).

Sensoring Ears: Audição Aguçada (Sentidos Especiais).

Rider Sensor: Radar (Sentidos Especiais).

Rider Punch: Ataque Forte (Técnica de Luta).

Rider Kick: Ataque Violento (Técnica de Luta).

Força de Ataque: F2+H5+1d (na forma Black).

Força de Defesa: A2+H5+1d (na forma Black).

Kyoko Akizuki

Irmã mais nova de Nobuhiko. Assim como Issamu, ela tentou a todo custo salvar o irmão das garras dos Gorgom, porém sem muito sucesso. Já chegou a ser raptada pelos Gorgom, para servir de energia vital, para que assim Shadow Moon revivesse, mas com muito esforço, foi salva por Black. É uma personagem essencial na série pois, assim como Satie, foi um dos motivos de Issamu continuar sua luta para salvar seu irmão, e assim voltarem a ter a mesma vida feliz que levavam antes.

Satie

Namorada de Nobuhiko, Satie trabalhava com Kyoko em uma cafeteria. Ela foi a que mais sofreu por perder Nobuhiko para os Gorgom, e sempre esteve ao lado de Issamu e Kyoko. Assim como Nobuhiko, ela sempre foi muito responsável, fazia faculdade, além de ajudar na cafeteria, e sempre cuidou de Kyoko, como se fosse sua própria irmã. No final da série, após Shadow Moon vencer Black, elas prometem sair do país para não correrem mais riscos. Infelizmente, foi uma triste despedida, já que aquela seria a última vez que elas veriam Issamu.

Suda Ryousuke

Inspetor da policia internacional e amigo de infância de Issamu e Nobuhiko, no decorrer da série ele descobre a verdadeira identidade de Issamu e passa a ajudá-lo em sua luta contra os Gorgom. Nos tempos de infância, eles jogavam bola juntos, e nessa época nasceu o "Chute Ryu", que se tornou um simbolo de amizade entre eles.

KAMEN RIDER BLACK

Battle Hopper

Uma moto criada exclusivamente para o futuro Rei da Criação. Foi graças a ela que Issamu conseguiu escapar da base de Gorgom. Apesar de ser uma máquina, ela possui vida e tem o poder de se auto regenerar. Já salvou Black inúmeras vezes do perigo, inclusive se sacrificou para que Issamu pudesse dar um fim definitivo em Shadow moon.

Battle Hopper (12N)

F2, H1, R3, A1, PdF0, 15PVs e 15PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Dynamic Smash, F; Aproximação), Regeneração.

Desvantagens: Devoção (Obedecer os comandos do Rei Secular: Black Sun ou Shadow Moon).

Road Sector

Foi uma moto criada pelo engenheiro Akira Daimon, e que originalmente foi criada e projetada pra os Gorgom. Porém Black consegue se apoderar dela, apesar de não possuir vida assim como Battle Hopper, ela é um equipamento eficaz, pois possui computador, um radar, além de atingir uma velocidade média de 500 km/h.

Road Sector (12N)

F2, H0, R2, A2, PdF0, 10PVs e 10PMs

Vantagens: Mecha, Aceleração, Ataque Especial (Sparkling Attack, F; Aproximação, Poderoso), Escudo.

Nobuhiko Akizuki

É o meio-irmão e melhor amigo de Issamu Minami, e ambos nasceram no mesmo dia durante um eclipse solar. Na noite de seu aniversário de 19 anos, foi sequestrado por Gorgom, sendo transformado em candidato ao novo Rei da Criação. Apesar de o pai tentar o melhor para salvar os dois filhos de Gorgom, apenas Issamu escapou com sucesso. Nobuhiko ficou bastante ferido no processo e entrou em coma profundo, sob as garras de Gorgom. Mais tarde na série, os três sumos sacerdotes de Gorgom usaram seus poderes combinados para despertar Nobuhiko de seu coma à força, ao custo de manterem suas formas humanoides. Nobuhiko, com a mente alterada em seu corpo, agora era Shadow Moon (Seiki Ō Shadō Mūn).

Como Kamen Rider Black, Shadow Moon utiliza a Kingstone para se transformar e está armado com o Sabre Satan, uma espada criada especificamente para ser usada pelos Rei Seculares

Os dois Reis Seculares acabaram brigando entre si. Aparentemente empatando em força. Apesar da relutância de Issamu em lutar, ele se mostrou o guerreiro mais formidável, ganhando lentamente a vantagem em sua batalha. Percebendo isso, o Rei da Criação interveio na batalha, causando a derrota de Kamen Rider Black. Satisfeito por Shadow Moon ter vencido, o Rei da Criação ordenou que ele tomasse a Kingstone de Issamu. Porém, quando Shadow Moon alcançou a Kingstone, Issamu subitamente voltou à sua forma humana. Chocado com isso, Shadow Moon ficou hesitante. Mesmo com o sumo sacerdote Darom e os impulsos do Rei da Criação, a humanidade restante de Nobuhiko o impediu de adquirir as duas Kingstones.

Na revanche com Issamu ressuscitado, Shadow Moon foi finalmente vencido. Derrotado, disse a Issamu, que se arrependesse de ter matado Nobuhiko. Não desejando perder seu melhor amigo, Issamu disse a Shadow Moon para permanecer vivo enquanto ele lutava contra o Rei da Criação. No meio da batalha de Issamu contra o Rei da Criação, ele chamou o Sabre Satan, percebendo que era a única arma que ele poderia usar para vencer. O Sabre Satan notou o pedido de Black, com Shadow Moon percebendo também. No que parecia ser seu ato final como Nobuhiko, Shadow Moon declarou o nome completo de Issamu e abandonou seu domínio sobre o Sabre Satan, permitindo que ele voasse em direção a Black. Com Black usando o Sabre Satan para derrotar o Rei da Criação, a base de Gorgom começou a se autodestruir, e Shadow Moon ainda estava preso dentro.

Nobuhiko Akizuki
Shadow Moon (19N)

F2, H3, R2, A2, PDF1; 20PVs e 20PMs.

Kit: Kamen Rider

Armadura Completa: da mesma forma que os cavaleiros que lhe servem de exemplo, você traja uma armadura completa. Quando sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Ataque Acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste Médio da perícia Esporte. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Golpe poderoso: você pode gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este poder pode ser utilizado um número de vezes ao dia igual a sua Habilidade.

Movimento de Inseto: como os insetos nos quais seus poderes foram baseados, o kamen rider dispõe de diferentes formas de movimento. Ele ganha Movimento Especial (andar na água, escalar e queda lenta — veja Mega City, página 44) e também o poder Salto (Mega City, pág. 46).

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Vantangem Única: Ciborgue Mutante.

Vantagens: Aliado (Moto Rider - Battle Hopper), Adaptador, Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão e Radar), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento).

Desvantagens: Devoção (Ser o Rei Secular), Insano (Megalomaníaco), e Segredo (Identidade Secreta).

Perícias: especialização em Acrobacia, Rastreio, Pilotagem e Crimes (completo).

Poderes:

Armadura Biorgânica: +1 em todas as características (F3, H4, R3, A3, PdF2, 25PVs e 25PMs).

Multi-Eye: Infravisão (Sentidos Especiais).

Sensoring Ears: Audição Aguçada (Sentidos Especiais).

Rider Sensor: Radar (Sentidos Especiais).

Shadow Punch: Ataque Forte (Técnica de Luta).

Shadow Kick: Ataque Violento (Técnica de Luta).

Sabre Satã: F+2, Espiritual.

FA= F3+H4+1d (na forma Shadow Moon).

FA=PdF2+H4+1d (na forma Shadow Moon).

FD=A3+H4+1d (na forma Shadow Moon).

"Eu sou Shadow Moon, o Imperador Secular!"

KAMEN RIDER BLACK

Sumo Sacerdote Darom
(Daishinkan Daromu)

É o líder dos Sumos Sacerdotes. Possui um rosto pálido e branco e pode manipular os outros apenas apontando para eles. Depois de perder o poder da "Pedra do Céu" dentro dele, ele se torna o Grand Mutant Darom (Daikaijin Daromu), uma criatura parecida com um trilobita. Nessa forma, pode descarregar raios laser de seus dedos e usar suas antenas como cordas. Após a morte de Baraom e Bishium, Darom atacou os ex-guerreiros Shonen até Issamu chegar e se transformar em Kamen Rider Black e lutar com Darom até Shadow Moon chegar.

Depois que Shadow Moon derrotou Kamen Rider Black, Darom é enviado ao lado do Mutante Morcego para encontrar o corpo de Kamen Rider Black. Darom encontra a caverna do Mutante Baleia e descobre que ele foi revivido pela cerimônia de reavivamento realizada pela tribo Mutante Baleia. Darom e Mutante Morcego fizeram com que alguns adoradores de Gorgom capturassem o Mutante Baleia como isca para Kamen Rider Black. Depois que Kamen Rider Black se jogou na frente do Mutante Baleia, ele então usou seu Kingstone Flash para desviar o ataque de Darom antes de matá-lo com o Rider Kick.

Sumo Sacerdote Darom (12N)

F0, H4, R3, A1, PdF0, 15PVs e 15PMs [10]

Kit: Pastor Infernal (Língua Ferina).

Vantagens: Humano (versatilidade), Grunts, Patrono (Império Gorgom), Voo.

Desvantagens: Devoção (Obedecer as ordens do Rei da Criação), Maldição (Pedra do Céu), Monstruoso.

Perícias: Manipulação.

Grande Mutante Darom (18N)

F2 (esmagamento), H4, R3, A3, PdF2 (fogo), 15PVs e 15PMs

Kit: Monstro (Dilacerar e Temeridade)

Vantagens: Ataque Especial (Raios Laser, PdF; Preciso), Paralisia, Patrono (Império Gorgom), Membros Elásticos.

Desvantagens: Devoção (Obedecer as ordens do Rei da Criação), Monstruoso.

Sumo Sacerdote Baraom (Daishinkan Baraomu)

É um dos Sumos Sacerdotes com uma face verde semelhante a uma pedra. Ele pode descarregar raios laser mortais de suas mãos robóticas. Ele é responsável pela implantação dos Mutantes de Gorgom. Depois de perder seus poderes da "Pedra do Oceano" dentro dele, ele se torna o Grande Mutante Baraom (Daikaijin Baraomu), uma criatura parecida com um gato de cabelos pretos e presas semelhantes a elefantes. Nesta forma, Baraom ainda tem seus poderes de raio laser. Ele também pode usar armas em forma de presa.

Após a destruição de Bishium, Baraom treinou para vingá-la e até conseguiu que o Mutante Baleia o ajudasse. Baraom começou a usar sua super velocidade para superar Kamen Rider Black. Depois de imobilizar Black, Baraom usou suas armas em forma de presa para esfaquear o Mutante Baleia apenas para este virar a mesa contra Baraom. Antes de sucumbir ao Rider Kick de Black, Baraom menciona que Shadow Moon o matará.

Sumo Sacerdote Baraom (12N)

F0, H3, R3, A0, PdF3 (Fogo), 15PVs e 15PMs

Kit: Cientista Fringe (Especialista em Ciência)

Vantagens:Mecha (Ciborgue), Genialidade, Patrono (Império Gorgom), Voo.

KAMEN RIDER BLACK

Desvantagens: Devoção (Obedecer as ordens do Rei da Criação), Maldição (Pedra do Oceano), Monstruoso.

Perícias: Ciências.

Grande Mutante Baraom (18N)

F3 (Corte), H4, R3, A3, PdF3 (Fogo), 15PVs e 15PMs

Kit: Monstro (Dilacerar).

Vantagens: Mecha (Ciborgue), Aceleração, Ataque Especial (Armas de Presas de Elefante, F; Penetrante), Patrono (Império Gorgom).

Desvantagens: Devoção (Obedecer as ordens do Rei da Criação), Monstruoso.

A Alta Sacerdotisa Bishium (Daishinkan Bishumu)

A Alta Sacerdotisa feminina. Ela pode descarregar raios laser dos olhos. Depois de perder seus poderes da "Pedra da Terra" dentro dela para reviver Shadow Moon, Bishium renasce como Grande Mutante Bishium (Daikaijin Bishumu), um ***rhamphorhynchus*** roxo de cabelos brancos, criatura semelhante a um pterossauro. Nessa forma, ela mantém seus poderes e pode girar seu corpo para criar tornados. Bishium ficou confiante demais e até tentou convencer Shadow Moon de que seus planos poderiam finalmente derrotar Kamen Rider Black, ignorando os conselhos de seus aliados, Darom e Baraom. Quando chegou ao confronto final com Black, ela tentou pegar a Kingstone de Issamu, controlando as mães e capturando Kyoko. No conflito, Bishium segurou Black para que Shadow Moon pudesse disparar um raio que arrancaria Kingstone de Issamu. Seu plano falhou quando Bishium é destruído por esse raio.

Alta Sacerdotisa Bishium (12N)

F0, H4, R2, A0, PdF3 (Fogo), 10PVs e 10PMs

Kit: Femme Fatale (Ataque Furtivo).

Vantagens: Humano (Versatilidade), Aparência Deslumbrante, Grunts, Patrono (Império Gorgom), Voo.

Desvantagens: Devoção (Obedecer as ordens do Rei da Criação), Maldição (Pedra da Terra), Monstruoso.

Perícias: Crime.

Grande Mutante Bishium (18N)

F1 (esmagamento), H4, R2, A2, PdF3 (fogo), PVs e PMs

Kit: Monstro (Dilacerar, Temeridade).

Vantagens: Ataque Especial (Tornado, F; Amplo), Patrono (Império Gorgom), Pião, Voo.

Desvantagens: Devoção (Obedecer as ordens do Rei da Criação), Monstruoso.

Taurus
(no original Bilgenia / Birugenia):

Guerreiro de Gorgom, fez sua primeira aparição no episódio 18. Ele nasceu 30.000 anos atrás em um dia de eclipse solar, assim como Issamu e Nobuhiko. No entanto, uma Kingstone nunca foi dada a ele porque o Rei da Criação não o favorecia e, portanto, ele não poderia se tornar o próximo Rei da Criação. Isso o fez ficar com raiva e tentar se revoltar contra ele e resultou com o Rei da Criação selando-o em um caixão. O Rei da Criação ordenou que os três sumos sacerdotes libertassem Taurus, já que eles continuavam falhando em recuperar a Kingstone de Issamu. Ele era uma dor tanto para Kamen Rider Black quanto para Gorgom.

Taurus sempre quis ser a pessoa que matou Kamen Rider Black, assim continuou interferindo nos planos dos sumos sacerdotes. No episódio 22, Taurus voltou à sua antiga forma de rosto branco de 30.000 anos atrás, tornando-o mais poderoso e mais arrogante. No episódio 25, ele fez com que o aluno de Yoichi Daimon, Egami, criasse o Hellshooter: um equivalente ao Road Sector. Ele o usou para desafiar o Kamen Rider Black e o Road Sector, apenas para que o Hellshooter fosse destruído. Durante a última tentativa de Gorgom de usar a força vital de Kyoko para despertar Shadow Moon, Taurus roubou o Sabre Satan e atacou os Sumos Sacerdotes antes de fugir com Kyoko e ir atrás de Black para pegar sua Kingstone. No entanto, Issamu e Kyoko conseguem se esconder de Taurus enquanto ele decide atacar a cidade para expulsar Issamu usando sua Satan Cross para causar anarquia com um grupo de jovens. Chegando a cena, Black luta com Taurus até que Shadow Moon finalmente desperte e ele reivindica o Sabre Satan, forçando Taurus a recuar à medida que sua influência se esvai. Voltando ao santuário Gorgom, Taurus lutou contra Shadow Moon, que o desarmou e o matou.

KAMEN RIDER BLACK

Taurus (15N)

F4, H3, R3, A3, PdF0, 15PVs e 15PMs

Kit: Mestre de Armas (Arma Favorita [corte, perfuração], Proteção Aprimorada).

Vantanges: Humano (Versatilidade), Adaptador, Ataque Especial (Espada Sagrada Bilgenia, F; Penetrante), Escudo, Patrono (Império Gorgom).

Desvantagens: Devoção (Ser o Rei Secular), Maldição (Nasceu no eclipse do Sol há 30.000 anos).

Perícias: Especialização em Acrobacia, Rastreio e Pilotagem.

O Rei da Criação:

O líder de Gorgom não foi visto durante grande parte da série. Supostamente, é o ser mais poderoso que viveu nos últimos 50.000 anos. A verdadeira face do rei da criação era um coração gigante flutuante, visto pela primeira vez no episódio 50. Ele se comunicava com os sacerdotes e os dois reis seculares por telepatia. Ele também tinha uma força monstruosa que poderia destruir o universo inteiro. Com seu corpo original destruído, seu coração é o único órgão sobrevivente.

A cada 50.000 anos, o rei da criação existente morre. Quando esse tempo se aproxima, dois Reis Seculares são escolhidos, eventualmente para lutar entre si, o vencedor reivindicando ambas as Kingstones (e a vida do perdedor, se não na batalha, na extração da pedra do rei) e tornando-se o novo Rei da Criação, superando o Rei da Criação anterior em poder, para governar Gorgom pelos próximos 50.000 anos. É por isso que Issamu Minami e Nobuhiko Akizuki foram escolhidos.

NOVO KIT:
Kamen Rider (Era Showa)

Exigências: Aliado (Moto Rider), Ciborgue Mutante, Pilotagem, Segredo (identidade secreta).

Função: atacante, tanque.

Você era um homem adulto jovem, que foi sequestrado por uma organização maligna que o transformou em um Kamen Rider. A partir deste dia, você decidiu que lutará contra vários monstros e organizações ligadas a sua origem. Seus poderes geralmente são baseados em gafanhotos e outros insetos. Ao sofrer o processo científico que conferiu seus poderes, você sofre com a sua existência e tenta manter em segredo a sua identidade secreta. Entre os seus incríveis poderes, você recebeu um aliado importante: a Rider Machine (normalmente uma motocicleta), que sempre surge quando você precisa. Com sua força sobre-humana, você luta com seus punhos e chutes, destruindo os inimigos que ousam atravessar o seu caminho.

Armadura Biorgânica: Sempre que estiver usando seus poderes, você pode gastar uma ação e um movimento e fazer o seu Henshin. Você pode mudar de forma, para o que é chamado de modo de batalha ou armadura de batalha. O modo de batalha normalmente é humanoide como o Kamen Rider, mas lembra uma armadura rígida, blindada como a carapaça dos insetos. Em termos de regras, em modo de batalha o Kamen Rider ganha um bônus de +1 em todas as características enquanto estiver transformado, pagando 1 PM por turno.

KAMEN RIDER BLACK

Aliado (Rider Machine): O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode, às vezes, interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda. Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado Novato feito com 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos. Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigá-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra). Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PEs por vitórias de seu Aliado.

Ciborgue Mutante (kaizo ningen) [-1 Ponto]: Vem de "cyborg", abreviação de "organismo cibernético". Um ciborgue é um tipo de "meio-construto", uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo. Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas, ou humanos com partes mecânicas. Essa diferença é importante: os primeiros têm cérebros eletrônicos, e os últimos têm cérebros humanos. Você possuí um Cérebro Orgânico. Se você escolher esta opção, será normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos.

Especialização em Pilotagem: você sabe pilotar aviões, helicópteros, barcos e navios, além de veículos de competição, como carros e motos de corrida.

Segredo - Identidade Secreta: identidades secretas são um tipo especial de Segredo. São equivalentes a Rejeição — sua vida muda por completo caso você seja descoberto: você precisa mudar de vida (nome, emprego, talvez até de cidade) e trocar todas as suas relações (pois sua identidade verdadeira põe em risco seus amigos, companheiros de trabalho, etc).

Armadura Completa: da mesma forma que os cavaleiros que lhe servem de exemplo, você traja uma armadura completa. Quando sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Ás: quando comanda seu equipamento, o ás pode gastar um movimento e fazer um teste Médio de Pilotagem para realizar uma manobra especial e receber algum benefício na próxima rodada. Os benefícios possíveis são:

• ***Ação Tática:*** na próxima rodada, você poderá realizar duas ações, em vez de uma ação e um movimento.

• ***Esquiva Tática:*** você recebe um bônus de H+2 para realizar esquivas até a próxima rodada.

• ***Posição Vantajosa:*** você assume uma posição de vantagem contra o adversário, deixando-o Indefeso contra você na próxima rodada. Dificuldade variável. O alvo pode fazer um teste de Habilidade com dificuldade igual à escolhida no seu teste de Pilotagem para evitar esta manobra.

Ataque Acrobático: você pode gastar um movimento para fazer uma acrobacia. Faça um teste Médio da perícia Esporte. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus de +3 em sua FA para qualquer ataque realizado no mesmo turno.

Ataque em carga: enquanto estiver pilotando um veículo, você pode se aproximar de um inimigo para realizar um ataque em carga. Esta manobra requer um movimento (pelo menos 10m) seguido de uma ação, mas dobra sua Força para determinar a FA. Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

Golpe poderoso: você pode gastar 1 PM para conseguir um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque, sem precisar rolar o dado. Este poder pode ser utilizado um número de vezes ao dia igual a sua Habilidade.

Movimento de Inseto: como os insetos nos quais seus poderes foram baseados, o kamen rider dispõe de diferentes formas de movimento. Ele ganha Movimento Especial (andar na água, escalar e queda lenta — veja Mega City, página 44) e também o poder Salto (Mega City, pág. 46).

Sangue de ferro: com um movimento e 5 PMs, você pode transformar seu sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

WELLINGTON BOTELHO

Fonte: Kamen Rider Fandom e Blog Tokuforce

novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo

HOKUTO NO KEN

HOKUTO NO KEN

"Ano 199x O mundo foi destruído por uma guerra nuclear. Os oceanos secaram. A terra rachou. Quase todas as formas de vida foram extintas. Porém, a humanidade sobreviveu. A pessoas, desesperadas, rezavam por um salvador que pudesse trazer a luz de volta a aquele desolador fim de século…"

Assim começa Hokuto No Ken, ou "O Punho da Estrela do Norte", um dos mangás mais influentes já feitos em toda a história, inspirando praticamente todos os animes do gênero shonen que vieram depois. Isso mesmo: Dragon Ball, Naruto, Cavaleiros do Zodíaco, Jojo's Bizarre Adventure e outros grandes sucessos dos "shonen de lutinha" talvez nunca ti tivessem existido se Hokuto não tivesse vindo antes.

Com roteiro de Buronson e desenhos de Tetsuo Hara, o mangá começou a ser publicado pela antologia Shonen Jump em 1983, totalizando 245 capítulos e 27 volumes encadernados quando terminou, em 1988. Misturando elementos de Mad Max, filmes de Bruce Lee e com fortes influências de filmes pós-apocalípticos americanos, Hokuto No Ken rapidamente tornou-se um sucesso avassalador, que até hoje não perdeu força no japão, onde é visto como um dos maiores clássicos de todos os tempos.

A história acompanha as aventuras de Kenshiro, um homem solitário que anda pelo que sobrou do mundo após uma devastadora guerra nuclear, espalhando a justiça por onde quer que vá. Em seu caminho estão gangues de motoqueiros musculosos e com muito pouco apreço pela vida humana, tribos de canibais, conquistadores sanguinários e outros artistas marciais, que promovem a violência, o mal e a injustiça.

Mas toda a valentia deles se quebra diante da força de Kenshiro, e não a toa: o herói da história é herdeiro de uma arte marcial milenar chamada Hokuto Shinken, que consiste em acertar os pontos vitais do adversário para causar diversos efeitos. Com suas técnicas, Kenshiro pode curar ferimentos e doenças e salvar vidas, mas também pode matar da maneira mais cruel possível: ao acertar os pontos de pressão de seus inimigos, eles explodem de dentro para fora, em cenas grotescas de violência. Mas apesar de sua pouca piedade para com o mal, Kenshiro é um homem gentil e de bom coração, que ajuda os fracos e os inocentes sem jamais pedir algo em troca.

KENSHIRO, 50S

F4 (esmagamento), H6, R6, A4, PdF4 (perfuração); 40 PVs, 56 PMs

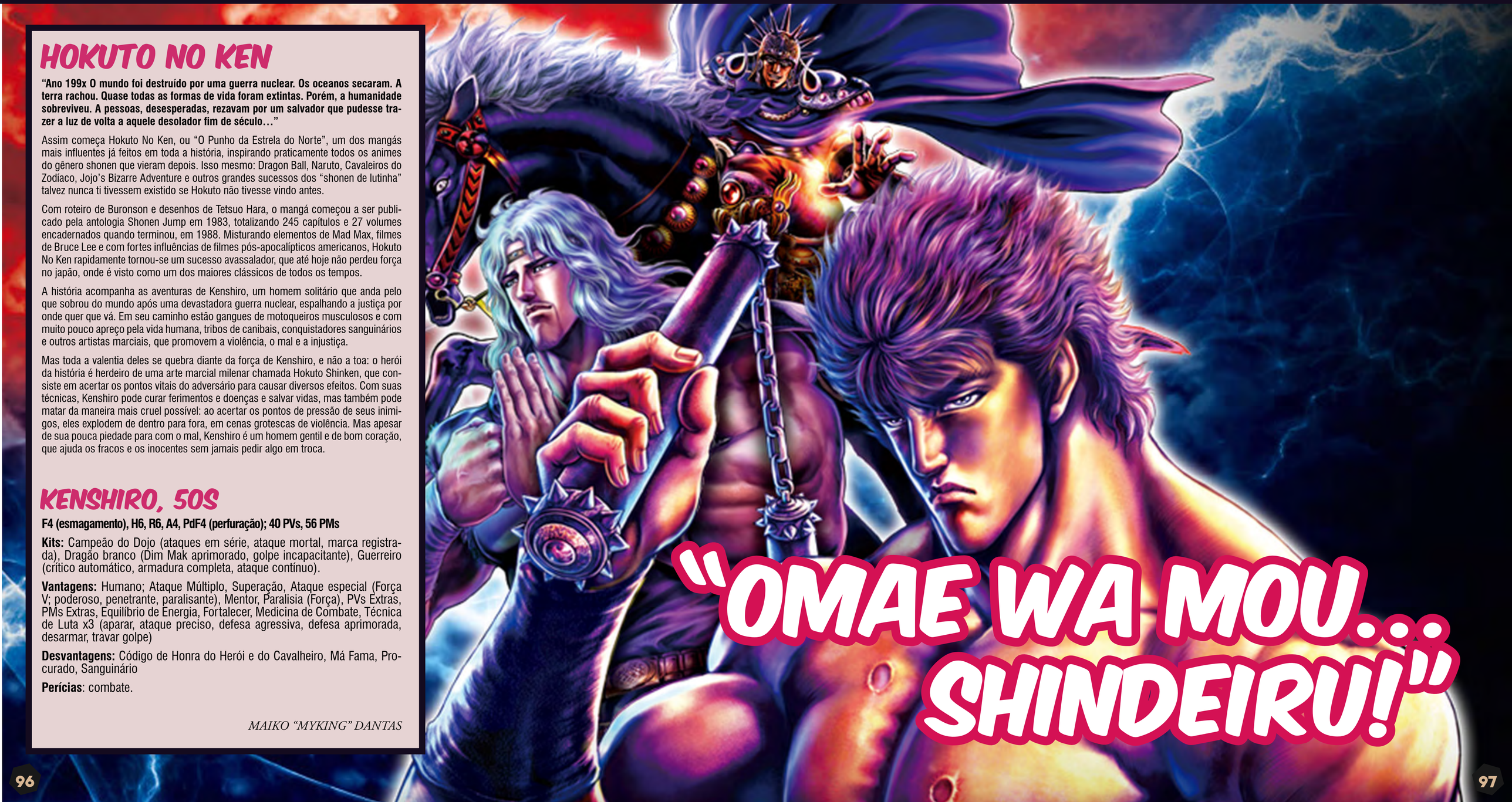
Kits: Campeão do Dojo (ataques em série, ataque mortal, marca registrada), Dragão branco (Dim Mak aprimorado, golpe incapacitante), Guerreiro (crítico automático, armadura completa, ataque contínuo).

Vantagens: Humano; Ataque Múltiplo, Superação, Ataque especial (Força V; poderoso, penetrante, paralisante), Mentor, Paralisia (Força), PVs Extras, PMs Extras, Equilíbrio de Energia, Fortalecer, Medicina de Combate, Técnica de Luta x3 (aparar, ataque preciso, defesa agressiva, defesa aprimorada, desarmar, travar golpe)

Desvantagens: Código de Honra do Herói e do Cavalheiro, Má Fama, Procurado, Sanguinário

Perícias: combate.

MAIKO "MYKING" DANTAS



GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG

3detabordo.blogspot.com | /3detabordo

IMORTAIS

IMORTAIS

Por HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

Na edição 13 da Tokyo Defender você viu as regras para jogar com personagens imortais e viu, inclusive, dicas para jogar com personagens que vivem por séculos ou até milênios. Veja agora a continuação da matéria com nove Kits para imortais baseados em mitologias de diversos povos, bem como magias e itens mágicos para influenciar sua aventura com imortais.

Bogatyr

"Homens Fortes"

EXIGÊNCIAS: Aliado (deus eslavo), Imortal, Regeneração, Devoção (servir ao panteão eslavo).

FUNÇÃO: atacante, tanque.

Os Bogatyr são os Imortais surgidos dos povos eslavos, protetores da Sibéria e do Leste Europeu. É dito que os primeiros Bogatyr adquiriram a imortalidade em situações críticas, e os próprios deuses lhes concederam a Centelha. Há outras teorias sobre como surge um Bogatyr: além de poder ser um fervoroso servo dos deuses eslavos, também há a teoria de que sejam filhos dos deuses com Humanos, ou então seres árcades trocados no nascimento com um Humano recém-nascido, ou Humanos que atingiram uma nova etapa na elevação do espírito para se tornar um deus. Há até a possibilidade de serem híbridos de Humanos com Zmey, os Dragões das regiões eslavas, tendo se voltado contra seus pais draconianos e através deles adquiriram a imortalidade.

Desde que surgiram nos primórdios da Idade Média, os Bogatyr combateram muitas ameaças das florestas siberianas, principalmente contra Baba Yaga e Koschei, o Imortal, os maiores representantes dos bruxos russos. Assim que os vampiros russos se tornaram numerosos, tornaram-se mais um obstáculo na vida dos bravos Bogatyr. Desde a Revolução Russa, os Bogatyr são chamados de Guardiões da Noite pelas criaturas sobrenaturais russas, pelo modo como vigiam as cidades e combatem qualquer ser maligno.

De acordo com as lendas eslavas, os Bogatyr terão um papel de extrema importância no Dia do Juízo Final, quando terão de enfrentar a maligna serpente negra que tentará engolir toda a terra firme e afundará as cidades nas águas.

Caso morra no mesmo dia em que recebe a Centelha, o Bogatyr é levado imediatamente à presença dos deuses eslavos, acontecendo o Primeiro Pesadelo. No caso de não morrer no mesmo dia em que recebe a Centelha, ao ir dormir, o Bogatyr entra em sono muito profundo, sua alma é arrancada por algum deus eslavo (que será seu Aliado e poderá se tornar seu Mentor) e levada à cidade destes deuses.

As maiores qualidades dos Bogatyr são três: Coragem, Força e Ludíbrio. Já as Bogatyrka (as Imortais eslavas) têm como virtudes Graça, Beleza e Encanto. O Imortal deve escolher a ordem de sua maior qualidade, sua segunda maior e a menor qualidade entre as três citadas.

Outro dom muito importante dos Bogatyr é a capacidade de transferir sua própria Centelha a outra pessoa, tornando-se assim um humano comum e transformando a outra pessoa em um Bogatyr, embora nem todos saibam disso. Este acontecimento raro apenas ocorre quando uma pessoa muito valorosa e digna está à beira da morte, deste modo merecendo uma segunda chance. O Bogatyr tem o direito de decidir se entregará a Centelha ou não à pessoa, mas caso a pessoa seja fiel ao panteão eslavo, será considerado um grave crime não entregar sua Centelha à pessoa. Com a transferência da Centelha à pessoa, o antigo Bogatyr volta a ser uma pessoa comum, embora ainda mantenha qualquer característica especial (exceto a imortalidade e a regeneração).

Na ordenação das qualidades, o Bogatyr receberá +2 no Atributo relacionado à qualidade primária, +1 no Atributo relacionado à secundária e nenhum ponto no Atributo relacionado à terciária. Os Atributos são F (Força), H (Graça) e R (Coragem); no caso de Beleza, Ludíbrio e Encanto, o Imortal recebe a Perícia Manipulação se for qualidade primária, ou 3 Especializações relacionadas se for qualidade secundária.

Os Bogatyr passam a agir sobre as terras eslavas caçando e expulsando criaturas malignas (normalmente Demônios e Fadas), pois é este o destino dado a eles pelos deuses eslavos. O problema nisso é que sua fraqueza maior surge: os Bogatyr nunca podem se desviar de sua missão como servo dos deuses eslavos, sob o risco de perder a Centelha; para lembrá-los disso, suas feridas só podem se regenerar sobre terra úmida ou mesmo lama. Caso ele caia no Pesadelo, sua alma só retornará ao corpo caso o corpo esteja enterrado ou esteja sobre terra úmida ou lama (esta exigência não vale para o Primeiro Pesadelo).

ESCONDER A CENTELHA: o Bogatyr suprime a essência de sua Centelha, não deixando rastros de sua presença imortal em qualquer lugar que passe. Uma vez que tenha saído do local, não haverá meios místicos ou naturais de saber que um Imortal esteve ali, mas somente um mortal comum.

SANGUE ESPECIAL BOGATYR: o Bogatyr foi especialmente selecionado pelos deuses eslavos, devido a algum parentesco especial que lhe dava capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Bogatyr. Ele pode comprar as Vantagens Únicas Meio-Dragão, Meio-Elfo ou Semideus por 1 ponto de personagem a menos.

SOBREVIDA: o Bogatyr treinou seu próprio corpo para resistir aos modos "corriqueiros" em que a Morte ataca as pessoas. Embora os Imortais não morram de fome, sede, frio ou pela privação de sua respiração, eles ainda enfrentam a dor que todas estas moléstias causam. Um Imortal nunca morre afogado, mas mesmo assim sente a dor de seus pulmões preenchidos por água, por exemplo. Um Bogatyr com Sobrevida não sente mais a dor de tais moléstias, podendo comer ou beber simplesmente quando quiser, andar nu em meio a uma tempestade de neve sem sentir frio ou ser congelado, ter doenças muito fortes (lepra, ebola, hanseníase) eliminadas logo que infectado, e simplesmente não precisar mais respirar, fazendo-o quando quiser.

TRANSFERIR A CENTELHA: ao observar uma pessoa de valor à beira da morte, o Bogatyr pode decidir abrir mão de sua imortalidade e transferi-la ao indivíduo à beira da morte, que se torna um Bogatyr com as vantagens Imortal e Regeneração.

Chaneque

"Espíritos da Noite"

EXIGÊNCIAS: Imortal, Magia Elemental, Regeneração, Devoção (servir aos deuses zapotecas)

FUNÇÃO: baluarte, dominante

Os astecas contam lendas sobre certos protetores da natureza que viviam nas cachoeiras, com características muito semelhantes às dos Elfos europeus. Os Chaneque são os últimos descendentes dos Zapotecas, um povo que foi massacrado pelos futuros astecas. Os reis Zapotecas eram considerados os mantenedores do firmamento cósmico, mas não são nada mais que servos de poderosos seres da Arcádia, a terra das Fadas.

Estas poderosas entidades da Arcádia davam a Centelha aos grandes reis Zapotecas, e estes reis adquiriam a imortalidade para que continuassem a servir tais entidades mesmo após o sacrifício ritual realizado após um certo período de reinado. Um novo rei era eleito e o antigo tinha seu corpo escondido até o momento do Triunfo. Com as conquistas dos astecas através da guerra, os Zapotecas foram eliminados e raros membros desta sociedade sobreviveram. Sabe-se que os reis imortais Zapotecas continuaram a proteger os portais dos deuses e tornaram-se lendários entre os astecas. Os árcades que costumam agir em favor dos Chaneque são Cocijo (considerado o senhor dos deuses Zapotecas, e deus das chuvas), Copijcha (deus do Sol e da guerra), Cozobi (deus do milho) e Pecala (deusa do amor, dos sonhos e dos excessos).

A maioria dos Chaneque assume a origem acima como verdadeira, mas já houve menções sobre serem eles próprios Avatares dos deuses Zapotecas, um representante de uma raça árcade trocado com um Humano recém-nascido, ou até mesmo Zapotecas condenados pelos astecas a conviverem com a extinção de seu povo com o passar do tempo.

Mesmo após o massacre de seu povo pelos astecas e seus deuses negros, nunca houve batalhas tão sangrentas como durante a colonização da América. Os Anjos europeus e os Jesuítas e inquisidores caçaram implacavelmente qualquer seguidor dos antigos deuses astecas, consequentemente perseguindo também os Chaneque, protetores da natureza e dos portais da Arcádia.

No Primeiro Pesadelo, após o ritual de sacrifício, a alma do Potencial é levada para um reino da Arcádia chamado Cotezumi (a Terra das Chuvas Celestiais) ou então para Teotihuacán – a morada dos deuses astecas (esta segunda opção só surgida após a derrota dos Zapotecas para os astecas). De qualquer maneira, os Chaneque se esforçam para combater tanto as ameaças estrangeiras no México, como também os próprios deuses astecas.

Os Chaneque são conhecidos como poderosos manipuladores das energias da natureza, e sempre estão perto de uma árvore kupak seca (pois estas árvores, quando secas, são portais para Cotezumi). Também são conhecidos por "desgrudar" a alma de uma vítima, e ela só terá sua alma devolvida ao corpo se em três horas realizar um ritual conhecido pelos quase inexistentes sacerdotes Zapotecas.

Esta lendária capacidade dos Chaneque está no fato de que são eles as entidades psicopompas dos Zapotecas, e passaram a "caçar" fiéis à antiga crença em meio aos astecas, e depois aos mexicanos católicos em sua maioria. A função maior dos Chaneque, entretanto, sempre foi a proteção dos portais localizados nas árvores kupak, nas cachoeiras (em sua maioria) e em pontos dispersos por toda a América Central continental.

Chamados muitas vezes de Espíritos da Noite pelos astecas, os Chaneque preferem agir sob o céu noturno, possuindo assim grandes alianças com as Fadas e elementais do território que protegem, havendo notícias de casais compostos por Chaneque e uma Fada ou um elemental superior. As terras banhadas pelos raios solares são consideradas locais perigosos pelos Chaneque, uma vez que os deuses negros dos astecas se baseiam no poder do Sol, portanto são mais fortes no período em que o Sol está no céu.

A criação de um Chaneque é diferente dos outros imortais, por exigir o sacrifício ritual, em que o coração do Potencial era arrancado e guardado em uma urna fúnebre e escondido entre os sacerdotes Zapotecas. Esta urna é a maior fraqueza dos Chaneque: além de conter o coração do Chaneque, a urna também é a canalizadora da Centelha; assim, no caso de a urna ser quebrada, a Centelha é dispersa no ambiente e o Chaneque morre imediatamente.

APTIDÃO PARA CAMUFLAGEM: os Chaneque podem comprar a vantagem Invisibilidade por apenas 1 ponto.

APTIDÃO PARA POSSESSÃO: os Chaneque podem comprar a vantagem Possessão por apenas 1 ponto.

EXPLORADOR PLANAR: o Chaneque é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

FILACTÉRIA (0 PONTOS): seu corpo pode ser destruído, mas sua alma, não. Ela está presa a uma urna fúnebre para resguardar sua essência. Caso sua filactéria seja descoberta e destruída, ele estará definitivamente morto, deixando de existir para sempre.

GUIA (PLANOS): o Chaneque pode guiar um grupo de pessoas em viagens através dos planos permitindo que todos sobrevivam com maior facilidade aos rigores destes locais. Ao viajarem até outro Plano ao lado de um mago planar, todos os personagens têm direito a um bônus de +1 em Habilidade em seus testes de perícia.

SANGUE ESPECIAL CHANEQUE: o Chaneque foi especialmente selecionado pelos deuses zapotecas, devido a algum parentesco especial que lhe dava capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Chaneque. Ele pode comprar as Vantagens Únicas Meio-Elfo ou Semideus por 1 ponto de personagem a menos.

SALTO ARCANO: o Chaneque conhece as magias Porta Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Transporte Etéreo, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

Hsien

"Eremitas"

EXIGÊNCIAS: Imortal, Magia Branca, Regeneração, Sentidos Especiais

FUNÇÃO: baluarte, dominante

A cultura oriental é muito voltada ao desenvolvimento mental e espiritual, e vê com muita admiração os homens santos e os sábios de todas as épocas. Há diversos caminhos a trilhar em busca da evolução nestes dois sentidos, e poucos levam a um final insatisfatório, embora cada um indique somente uma fração do que levará ao estágio máximo.

Alguns poucos iniciam esta jornada desde muito jovens, e percorrem o mundo em busca de respostas e pistas para tal meta. Após décadas e mais décadas de procura, uma mínima parcela começa a entender o funcionamento das leis cósmicas, e um sinal deste entendimento é exatamente o fato de que estes velhos sábios cessam de envelhecer. Talvez um prêmio dos deuses pela determinação, talvez um efeito decorrente desta ligação mais aprofundada com a própria eternidade do Universo.

Diferente da maioria dos Kits Imortais, os Hsien se mantêm o mais afastado possível dos acontecimentos no mundo mortal e também no mundo sobrenatural, preferindo continuar sua busca pelo desenvolvimento. Alguns deles empenham-se em ensinar os mortais sobre a busca pela Iluminação e pela liberdade da própria alma, mas estes Imortais altruístas são poucos. Um Hsien lendário é o controverso Buda, embora a maioria dos estudiosos acredita que Buda se tornou um Hsien em frações de segundos, logo depois já atingindo a Iluminação.

Seja qual for a razão desta paralisação no processo de envelhecimento, estes Imortais tornam-se muito respeitados pelas maiores tradições religiosas orientais (Confucionismo, Taoísmo, Xintoísmo e Budismo), recebendo o nome de Hsien na Ásia continental e Sennin no arquipélago japonês. Sua busca pelos segredos universais os torna mais sintonizados com os acontecimentos, garantindo-lhes quase compreensão total do curso das coisas, praticamente adivinhando o futuro e o pensamento das pessoas.

Chamado por eles de Oitavo Sentido, o Primeiro Pesadelo não inclui realmente morrer, mas sim adquirir a extraordinária capacidade de viajar fisicamente para os reinos dos mortos. Isto nada mais é que seu poder de viagem planar, mas somente para os paraísos e infernos orientais. Lá eles são recebidos com grande cordialidade (até mesmo nos infernos orientais, dependendo do reino), mas a luz superior os retira de lá e os coloca de volta à Terra.

Algo grave nos Hsien é a grande necessidade de continuar buscando a Iluminação absoluta: se ele se desviar deste caminho, há grandes chances de perder a Imortalidade e sua percepção apurada do Universo, tornando-se um ancião comum. Enquanto muitos Kits Imortais os ligam à preservação de coisas como um lugar sagrado, a saúde do cosmos, um acidente geográfico, o alvo da proteção dos Hsien é muito mais complexo: o pensamento da Humanidade.

Eles possuem acesso aos pergaminhos akáshicos, podendo prever com facilidade acontecimentos, ações e movimentos sociais, contudo esta habilidade não vem sem um preço: os Hsien possuem a obrigação de despertar nos mortais comuns o interesse pelo conhecimento através da meditação, da dialética e da observação das forças naturais. Quanto mais a Humanidade avança para um estágio mais evoluído na ética, moral e até tecnologia e ciências, mais os Hsien estarão contribuindo para com a razão de suas existências.

Como sabem que algo superior proibiu suas visitas a outros planos, os Hsien tentam nunca realizar viagens planares, inclusive sendo algo doloroso para eles (afinal, todo Pesadelo é doloroso...). A maior fraqueza que envolve os Hsien é exatamente esta percepção apurada dos outros mundos. Muitos os consideram loucos (inclusive muitos deles próprios), pois muitas vezes os mundos se sobrepõem e eles deixam de enxergar a realidade no plano em que estão. O Hsien deve escolher entre as desvantagens Assombrado ou Insano, sem receber ponto nenhum.

DOM DA PROFECIA: o Hsien pode meditar durante dois turnos para ter uma visão sobre o futuro. Para cumprir um destino bom, ou evitar um destino ruim, o alvo da profecia pode repetir uma rolagem e escolher o melhor resultado. Você pode gastar outros dois turnos para usar novamente este poder, mas não pode fazer outra profecia antes que a anterior se cumpra.

EXPLORADOR PLANAR: o Hsien é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

PERCEPÇÃO APRIMORADA: você começa o jogo com as magias Leitura de Lábios, Visão do Passado Recente e Visão do Passado Remoto podendo utilizá-las por metade do seu custo em PMs.

SALTO ARCANO: o Hsien conhece as magias Porta Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Transporte Etéreo, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

SOBREVIDA: o Hsien treinou seu próprio corpo para resistir aos modos "corriqueiros" em que a Morte ataca as pessoas. Embora os Imortais não morram de fome, sede, frio ou pela privação de sua respiração, eles ainda enfrentam a dor que todas estas moléstias causam. Um Imortal nunca morre afogado, mas mesmo assim sente a dor de seus pulmões preenchidos por água, por exemplo. Um Hsien com Sobrevida não sente mais a dor de tais moléstias, podendo comer ou beber simplesmente quando quiser, andar nu em meio a uma tempestade de neve sem sentir frio ou ser congelado, ter doenças muito fortes (lepra, ebola, hanseníase) eliminadas logo que o infecta, e simplesmente não precisar mais respirar, fazendo-o quando quiser.

UM PASSO ALÉM: sua percepção do que ocorre à sua volta é aprimorada. Graças ao seu conhecimento do terreno, você sempre está um passo adiante de seus oponentes, e nunca é considerado surpreso.

Makrobióí

"Longevos"

EXIGÊNCIAS: Imortal, Magia Elemental, Regeneração

FUNÇÃO: baluarte, dominante

Na mitologia grega, os Imortais propriamente ditos são os verdadeiros deuses olímpicos, mas ainda há um grupo de humanos que vivia muito mais que um humano comum. Estes humanos especiais viviam até três mil anos, e receberam o nome de Makrobióí (que significa "vida grande", ou "vida longa"). Muitos acreditam que os Makrobióí sejam na verdade um tipo de semideus, enquanto outros creem que os Makrobióí sejam remanescentes das raças anteriores à Raça de Ferro (a atual Humanidade), mais especificamente a Raça de Prata (condenada por desobediência e arrogância frente aos deuses).

Há breves menções da época quando os Makrobióí eram muito numerosos, e esta época foi chamada por Hesíodo de Era dos Heróis. Com a destruição da Civilização de Prata pelos senhores de Olympus, a Raça de Prata foi incumbida de agir como intermediários dos deuses no mundo mortal. Logo que assumiram o cargo de defensores da Terra em nome dos Olimpianos, os Hipoctônios (primeira forma pela qual os Makrobióí foram chamados) agiam como mensageiros e anjos da guarda. Após um certo tempo, abandonaram estas funções em prol da proteção constante da Orbe toda.

Os Makrobióí assumiram um papel muito ativo sobre a Orbe, como defensores da saúde do cosmos. Mesmo com a queda da Grécia Helenística, os Makrobióí continuaram ativos durante a expansão romana, e com sua queda, nomearam o Império Bizantino como lar. Após a conquista de Constantinopla pelos muçulmanos, a maioria dos Makrobióí rumou para Olympus para lá viver como divindades menores, enquanto os mais jovens se espalharam pela Terra.

Atualmente, há notícias sobre muitos Imortais ressurgindo na Terra, em sua maioria Makrobióí que viviam em Olympus. Os poucos estudiosos que conhecem os Imortais temem que esta volta em massa signifique que a Terra está seriamente ameaçada, e a Roda dos Mundos necessita de uma ajuda coletiva destes Imortais.

Mesmo que não sejam eternos, os Makrobióí ainda podem ressuscitar após cada Pesadelo. Seu Primeiro Pesadelo os leva para Olympus ou para o Tártaro, no Inferno. Como o Tártaro é a prisão de muitos Titãs, muitos desconfiam que os Makrobióí sejam agentes dos Titãs na Terra.

Os Makrobióí consideram-se seres condenados por Zeus a redimirem-se pelos pecados de seus antepassados, para um dia voltarem à antiga glória do passado. Para isto, protegem o cosmos, viajando a

diversos planos para impedir criaturas malignas de abalarem o cosmos. Um fato importante é que as viagens planares dos Makrobióí não representam ameaça ao cosmos.

Os Makrobióí, diferente dos outros Kits, procuram se relacionar ao máximo com outros Makrobióí assim que se descobrem como Imortais. Devido a este fato, os Makrobióí são o único Kit Imortal que forma comunidades e cujos membros conhecem a localização de vários outros Makrobióí. Há lendas entre os próprios Makrobióí sobre um pequeno esquadrão de Makrobióí que vaga por toda a realidade como nômades, combatendo todo tipo de criatura dos planos inferiores. Tal esquadrão sempre estaria montado em bigas puxadas por cavalos extremamente poderosos criados pessoalmente por Poseidon (e inclusive um cavalo-golem criado por Hefesto). Uma Makrobióí que dizem fazer parte de tal esquadrão inclusive utiliza a biga da antiga deusa lunar Cibele.

Há ainda um grupo grande de Makrobióí que assume a guarda de um terreno natural (lagoa, pântano, pradaria) e torna-se um Elemental Superior do local, ligado a um elemento específico. Todos eles são englobados como Ninfas (mesmo os homens); por causa disto, ainda surgem muitas dúvidas sobre o que é uma Ninfa e sua relação com as Raças de Ouro, Prata e Bronze. Estes Makrobióí Ninfas, quando seu território protegido é destruído, entram em depressão por anos, e só depois decidem viajar pelos planos.

A principal característica dos Makrobióí, e sua maior fraqueza, é a forte dependência quanto ao funcionamento correto do cosmos: qualquer distúrbio nela causa grandes danos em todos os Makrobióí próximos, e uma forte dor espiritual em absolutamente TODOS os Makrobióí existentes. Por isto mesmo, eles são capazes de saber sempre o exato local em que a realidade está sendo ameaçada.

As ameaças quanto à integridade do cosmos incluem manipulações descontroladas de locais sagrados e linhas de fluxo místico, viagens planares massivas (com mais de 10 criaturas), portais permanentes, ou invocações e conjurações massivas (mais de 10 criaturas ou objetos).

Quando ocorrer um distúrbio que envolve todo plano (decidido pelo Mestre), todos os Makrobióí da Orbe sentem uma dor terrível, e todos passam a sofrer dos efeitos da desvantagem Assombrado até a estabilidade ser atingida. Quando estiverem próximos do distúrbio (distância definida pelo Mestre), os Makrobióí envelhecem 2d6x10 anos, aproximando-se da Morte Final mais rapidamente.

ELEMENTALISTA [0]: a alma do Makrobióí está unida ao espírito de um elemental. Esta união incomum dá grandes poderes ao Imortal, ligando-o a um elemento. A vantagem deste poder são a vantagem de lançar um grupo de magias ligado ao próprio elemento, mas há a desvantagem de que um terreno natural (lago, floresta, colina...) passa a conter parte de sua essência, e qualquer dano ao local (terremotos, poluição, rituais dos planos inferiores) o afetará também. O local onde protegem (que passa a ser sua Arena e sua Ligação Vital) deve ter relação com o elemento ao qual estão ligados. Cada elemento garante as seguintes magias cujo custo em PMs fica pela metade:

EXPLORADOR PLANAR: o Makrobióí é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

SALTO ARCANO: o Makrobióí conhece as magias Porta Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Transporte Etéreo, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

SANGUE ESPECIAL MAKROBIÓÍ: o Makrobióí possui algum parentesco especial que lhe dá capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Makrobióí. Ele pode comprar as Vantagens Únicas Raça de Prata ou Semideus por 1 ponto de personagem a menos.

Raça de Prata (3 pontos)

Sua pele é uniformemente prateada e seu corpo é maciço, sem pelos ou cabelo. Ele parece-se com uma estátua metálica, mas ainda pode mover-se e expressar emoções normalmente. O personagem adquire A+2, F+2 e H-1.

Armadura Extra: Corte e Perfuração. Não há carne para cortar ou perfurar.

Arrogância da Raça. Todos os membros da Raça de Prata se consideram perfeitos, por isso todos são acometidos pela desvantagem Megalomania.

Neperari

"Trabalhadores de Nepri"

EXIGÊNCIAS: Elementalista (água), Imortal, Magia Elemental, Regeneração, Devoção (servir a Nepri)

FUNÇÃO: dominante, tanque

Na mitologia egípcia, Nepri (também chamado de Nepra ou Neper) era uma divindade andrógina dos grãos, valiosa mercadoria do Antigo Egito, que enfrentou a fome sem eles. Seu nome simplesmente significa "senhor da boca", uma referência à função do grão como sustento.

Sendo um dos raros deuses egípcios antropomórficos, o corpo de Nepri era mostrado todo pontilhado, representando os grãos de milho que cobrem sua pele.

Quando a Lenda de Osíris e Ísis começou a ser contada, Osíris tornou-se uma divindade da morte e renascimento e a estória de Nepri passou a ser associada com a colheita anual e o desaparecimento anual de qualquer vida visível na plantação. Assim, a partir deste ponto, Nepri foi considerado somente um aspecto de Osíris (um deus muito mais significativo), ganhando o título de "aquele que vive após morrer".

A verdade é que Nepri foi o primeiro Imortal egípcio, surgido quando ele se afogou no Nilo e sua carcaça teve partes devoradas por

crocodilos. Sua alma atormentada vagou pelo Umbral na região próxima ao local onde se afogou, até que Anúbis decidiu dar-lhe a liberdade de voltar à vida, mas da maneira como seu corpo estava há meses.

Nepri então teve seu Triunfo e tornou-se o primeiro Neperari, mas dedicou-se a caçar crocodilos e principalmente o deus-crocodilo, Sobek. Os Neperari que surgiam após Nepri mantiveram-se sempre à parte de tudo o que ocorria no Egito Antigo, mantendo a guerra contra Sobek sua única missão. O mais extraordinário é que Sobek, uma entidade dos planos inferiores, seria o pai de Nepri.

Quando os deuses egípcios se retiraram para seu paraíso e o Islá se expandiu pelo Egito, Nepri desapareceu e ordenou que seus "Trabalhadores" continuassem caçando os servos de Sobek.

O Primeiro Pesadelo do Neperari requer que o Potencial tenha uma forte energia espiritual, que seja alguém especial desde o nascimento. Este Potencial é enviado ao Umbral, onde será esquartejado pelos espíritos que lá habitam, em uma espécie de ritual xamânico de iniciação. O fato de o Potencial estar vivo ou morto é irrelevante – embora aqueles que entrem no Umbral ainda vivos o farão contra a vontade.

O Neperari acorda em sua existência Imortal com dores terríveis, sendo sua primeira lembrança a de estar sendo feito em pedaços. Os Neperari sentem um enorme vazio interior, a falta de sua alma completa; o espaço que a alma deveria ocupar está agora preenchido com seus fragmentos misturados à Centelha, e é esta grande quantidade de Centelha que tanto os reanima como forja seu vínculo inquebrável com o mundo dos mortos.

As características físicas dos Neperari são no mínimo perturbadoras. Sua pele é similar a couro, com tons que variam de Imortal para Imortal. Quando sua pele é rasgada, nenhum sangue escorre pela ferida. Dentro dos rasgos, há tão-somente escuridão, e uma escuridão tão intensa, tão absoluta, que ela começa a vazar para o mundo físico. Os olhos de alguns Neperari perdem toda a cor, tornando-se puramente brancos ou pretos; em outros casos, seus olhos desaparecem completamente, deixando órbitas vazias que pingam energia espiritual ou abrem para o vazio absoluto.

Alguns Neperari deixam de seguir fielmente os preceitos de Nepri e passam a desejar um lugar junto aos exércitos infernais de Anúbis, uma vez que este deus talvez tenha sido o verdadeiro responsável pelo surgimento dos Neperari.

Os Neperari são verdadeiros caçadores de criaturas sobrenaturais especializados na caça dos servos de Sobek e Apophis, dedicando toda a sua existência nesta causa. Devido a este convívio com seres tão aberrantes como os abissais, estes Imortais costumam ser atacados pelas energias malignas dos planos inferiores.

COURO MILIAR: a pele do Neperari torna-se um couro mais duro, com uma aparência enrugada repleta de protuberâncias semelhantes a grãos de milho que o deixa com uma aparência menos agradável (com efeitos da desvantagem Monstruoso), porém lhe garante Armadura Extra contra corte e perfuração. Tais "grãos de milho" são extremamente férteis se plantados no Nilo (apenas neste rio), gerando grandes e saudáveis colheitas. O contato constante com água corrente gera enrijecimento desta pele, causando H-1 enquanto estiver em contato com a água corrente.

ESCONDER A CENTELHA: o Neperari suprime a essência de sua Centelha, não deixando rastros de sua presença imortal em qualquer lugar que passe. Uma vez que tenha saído do local, não haverá meios místicos ou naturais de saber que um Imortal esteve ali, mas somente um mortal comum.

EXPLORADOR PLANAR: o Neperari é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

FLUXO VITAL: o Neperari adquire os benefícios da vantagem Arena quando ele estiver em água corrente, como um rio. Além disso, os efeitos da vantagem Regeneração são dobrados enquanto ele estiver em meio a um corpo d'água corrente (mesmo que a água esteja rasa até o calcanhar ou ele esteja completamente submerso).

SALTO ARCANO: o Neperari conhece as magias Porta Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Transporte Etéreo, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

SANGUE ESPECIAL NEPERARI: o Neperari possui algum parentesco especial que lhe dá capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Neperari. Ele pode comprar a Vantagem Única Semideus por 1 ponto de personagem a menos.

Sidhichean

"Sangue de Elfo"

EXIGÊNCIAS: Imortal, Meio-Elfo, Regeneração

FUNÇÃO: atacante

A Europa é repleta de lendas sobre uma raça mística que auxilia a Humanidade desde tempos imemoriais, muito conhecida pelos povos nórdicos como Álfar, ou comumente como os Elfos. Estes seres são muito misteriosos quanto à sua origem, pois acredita-se haver uma certa quantidade de raças, e cada uma provinda de um local diferente. Há por exemplo os Elfos de contos de fantasia, há os Dokkálfar (Elfos Negros), e há também os Ljosálfar (Elfos da Luz).

Durante a era mitológica, quando havia Magia em abundância na Terra e os seres de Arcádia visitavam regularmente este plano, havia sempre a menção sobre um híbrido de um Elfo com um Humano, o Meio-Elfo. Este Meio-Elfo era um ser que combinava traços físicos de ambas as raças, e tinha alguns dons adquiridos de seu antepassado élfico. Mas este híbrido só surgia a partir de um pai ou mãe da raça élfica da Arcádia. As lendas sobre o híbrido de Humano com um Ljosálfar são muito diferentes.

Nas lendas celtas, é falado sobre um deus morto há um tempo contemporâneo ao surgimento do Homem na Terra; este deus era poderoso o suficiente para ter seu "corpo" destruído, mas ainda manter a integridade de sua essência. Os Ljosálfar tornaram-se guardiões de sua essência, e tinham a responsabilidade de transferir partes dela em híbridos destes Elfos com Humanos, essência esta que se tornava uma Centelha. Assim, os híbridos (chamados de Sidhichean) mantinham todas as características de um Humano comum, com exceção da Centelha imortal.

Quando os deuses celtas foram duramente combatidos pelos Anjos da Cidade de Prata, muitos portais para Tir Na Nog foram fechados e os Sidhichean que surgiam na Terra se sentiam perdidos, sem acesso aos deuses celtas e os Ljosálfar que lhes explicariam sobre sua existência. Por séculos eles foram considerados os protetores dos antigos locais onde os celtas viviam (Reino Unido, noroeste da França e norte da Espanha), mas nunca entendiam como surgiu sua imortalidade. Os Sidhichean foram os Imortais que mais contato tiveram com a Sociedade Secreta dos Vigilantes, onde aprenderam algumas coisas sobre a Centelha, porém somente a partir do século XVII.

Com a recente volta dos deuses pagãos à Terra, os Sidhichean estão sendo mais amparados pelos habitantes de Tir Na Nog e de Arcádia. Os Vigilantes notam que há um número muito reduzido de Sidhichean e vários destes Imortais desaparecidos há séculos estão retornando, indicando que o novo deus celta está próximo de voltar à vida.

A razão de não imbuir toda a essência em um único ser é devido à incapacidade do corpo Humano em suportar tanta energia celestial, sendo necessário "condicionar" seu corpo a se acostumar com tal energia. Deve-se condicionar o corpo porque com o passar do tempo, o Sidhichean recebe uma nova parcela da essência do deus morto, e o modo como isto é realizado é matando outro Sidhichean.

Por causa disto, todos os Sidhichean caçam uns aos outros para absorver a Centelha do perdedor, e chegar cada vez mais perto de tornar-se um novo deus. Como alguns Sidhichean acabam mortos definitivamente por outros seres que não outro Sidhichean, suas Centelhas voltam para os Ljosálfar, que as transferem a novos Sidhichean que nascem. No dia em que não houver mais energia do deus entre os Ljosálfar e restar somente um Sidhichean, ele terá o poder necessário para tornar-se um deus no panteão celta e viver entre eles em Tir Na Nog, a cidade paradisiana destes deuses celtas.

Ao sofrerem o Primeiro Pesadelo, os Potenciais Sidhichean são encaminhados para Tir Na Nog ou a região infernal habitada pelos Fomorians. Por causa destas opções, os Sidhichean são muito determinados a tornarem-se o novo deus, para combater os ainda revoltosos Fomorians, e para viver ao lado de seus iguais no reino das fadas.

© RiotMinds

ESCONDER A CENTELHA: o Sidhichean suprime a essência de sua Centelha, não deixando rastros de sua presença imortal em qualquer lugar que passe. Uma vez que tenha saído do local, não haverá meios místicos ou naturais de saber que um Imortal esteve ali, mas somente um mortal comum.

SANGUE ESPECIAL SIDHICHEAN: o Sidhichean possui algum parentesco especial que lhe dá capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Sidhichean. Ele pode comprar a Vantagem Única Semideus por 1 ponto de personagem a menos.

SOBREVIDA: o Sidhichean treinou seu próprio corpo para resistir aos modos "corriqueiros" em que a Morte ataca as pessoas. Embora os Imortais não morram de fome, sede, frio ou pela privação de sua respiração, eles ainda enfrentam a dor que todas estas moléstias causam. Um Imortal nunca morre afogado, mas mesmo assim sente a dor de seus pulmões preenchidos por água, por exemplo. Um Sidhichean com Sobrevida não sente mais a dor de tais moléstias, podendo comer ou beber simplesmente quando quiser, andar nu em meio a uma tempestade de neve sem sentir frio ou ser congelado, ter doenças muito fortes (lepra, ebola, hanseníase) eliminadas logo que o infectam, e simplesmente não precisar mais respirar, fazendo-o quando quiser.

SORVEDOURO DO VENCIDO: caso o Sidhichean vença em combate justo outro Imortal e lhe cause a Morte Final, o Sidhichean receberá 5 Pontos de Experiência (PEs) em vez de 1 ou 2 PEs. Caso o oponente seja considerado mais forte, mantém-se o cálculo da pontuação total do oponente dividido por 10 (arredondado para baixo), +4 PEs. Caso seja um inimigo mais fraco que o Sidhichean, ainda assim ele recebe 1 PE em vez de não receber nada.

Unwaba-Tulo

"Servos de Unwaba"

EXIGÊNCIAS: Imortal, Regeneração, Devoção (servir a Unwaba)

FUNÇÃO: atacante

Há uma lenda zulu sobre o camaleão Unwaba, que foi encarregado pelos deuses de entregar a imortalidade a todos os seus servos, mas ele

teria pouco tempo para entregar a imortalidade, e com este tempo acabado, nenhum humano seria imortal. Porém, Unwaba teve preguiça e não chegou a tempo de entregar aos humanos, condenando todos a uma vida mortal. Desde então todos os camaleões podem se esconder com sua camuflagem para não serem alvos da fúria humana pela preguiça de Unwaba.

A parte da lenda contada a poucos é que quando o tempo estava quase acabando, Unwaba encontrou os vinte e sete mais bravos guerreiros da tribo zulu, caçando longe da tribo. Unwaba decidiu então entregar a imortalidade aos 27 guerreiros. Estes guerreiros tornaram-se então os primeiros Unwaba-Tulo, ou "servos de Unwaba".

Sabe-se que estes 27 primeiros Unwaba-Tulo são os guardiões de um portal muito poderoso nas Montanhas Drakensburg, na África do Sul. Estas montanhas são chamadas pelos zulus de "Espinha da Serpente Celeste". Lá os 27 Imortais controlam o fluxo das energias dos "Sóis dos Deuses" através da "Ligação". Esta Ligação é um node de energias que vêm diretamente dos planos superiores, e é controlado por um Artefato chamado Crânio de Cristal de Quartzo Rosa.

Os Unwaba-Tulo podem ser vistos como os maiores combatentes das forças infernais no território africano, tendo batalhado contra os xamãs seguidores de deuses bestiais, cujos feiticeiros controlam animais e também transformam os homens em animais, tendo a maioria deles poderes metamórficos, como se fossem licantropos. Enquanto as outras grandes forças africanas (bruxos africanos, Vampiros africanos, servos de deuses como Damballah e Barão Samedi, ordens servas dos Orixás moradores do reino celestial de Orun) têm objetivos voltados a si próprios, os Unwaba-Tulo buscam manter a Terra limpa de corrupção, para o bem-estar da Humanidade.

Raramente os Unwaba-Tulo entregam a Centelha aos Escolhidos (negroides nascidos em datas exatas das profecias dos Unwaba-Tulo), sendo assim os mais raros Imortais do globo terrestre. A quantidade de Imortais que surge a cada século é de no máximo 2, sendo muito comum surgir 1 Unwaba-Tulo a cada dois séculos. No Primeiro Pesadelo, a alma do Potencial é enviada para Orun, a morada dos deuses africanos em geral.

Os Unwaba-Tulo mantém-se separados uns dos outros, cada um com um local místico para guardar por todo o território da África Negra, sendo que a maior concentração deles é nas próprias Montanhas Drakensburg, com os 27 primeiros Servos de Unwaba. Esta proteção a pontos místicos muitas vezes os transforma em xamãs de tribos espalhadas na África, e passam a proteger tanto a tribo como o ponto místico.

Quando se tornam xamãs, passam a lidar com as almas de todos os membros da tribo, agindo como espírito protetor das famílias e até mesmo como psicopompo, levando a alma a um local que os deuses a quem servem prefira. De todos os Imortais, os Unwaba-Tulo são os mais voltados ao plano espiritual e etéreo, onde viajam em certos momentos para realizar algum serviço especial a mando dos 27 primeiros Unwaba-Tulo, os únicos Servos de Unwaba que conhecem a verdadeira função destes Imortais na Orbe.

Devido a todas as características dos Unwaba-Tulo, supõe-se que Unwaba seria um deus dos planos inferiores, mas nem mesmo eles chegaram a uma posição irredutível. Alguns (pessimistas) acreditam que Unwaba seria na verdade um demônio servo dos deuses negros, enquanto ainda há conjecturas sobre Unwaba ser na verdade um ser dos planos superiores. Independentemente de sua origem, Unwaba é encarado por seus Imortais como um deus de extrema importância, onipresente.

Como cada Unwaba-Tulo surge de uma profecia, cada um deles tem um destino já definido, e será quase impossível fugir dele. Este destino sempre terá ligação com a sobrevivência dos deuses africanos e do próprio plano inferior, mas este vínculo com os planos inferiores tornou-se a fraqueza principal dos Unwaba-Tulo: assim como mundos inferiores se decompõem a cada segundo, o próprio corpo dos Unwaba-Tulo também se decompõe.

A decomposição ocorre somente em certos períodos, mas são extremamente danosos: em um certo momento, a pele toda perde sua elasticidade e se rachará a cada movimento, ou os olhos secam de vez, sendo doloroso cada piscar de olhos. Um órgão pode apodrecer, sendo vomitado pelo Unwaba-Tulo, ou as articulações podem se enrijecer, se quebrando sempre que o local for movimentado. As deformações são inúmeras, mas nunca tornarão o Unwaba-Tulo um ser de aparência cadavérica ou alguém incapacitado. Os 27 Unwaba-Tulo originais não são atingidos pela decomposição.

A cada dia, o Unwaba-Tulo é atingido pela decomposição, de uma forma escolhida pelo Mestre. Tal problema físico incapacitará momentaneamente o Imortal (1D turnos) e o forçará a se acostumar com a nova condição (uma de suas 5 Características receberá uma penalidade de -2) até o fim da aventura. Após este tempo, a regeneração da Centelha eliminará a deformação.

APTIDÃO PARA CAMUFLAGEM: os Unwaba-Tulo podem comprar a vantagem Invisibilidade por apenas 1 ponto.

APTIDÃO PARA POSSESSÃO: os Unwaba-Tulo podem comprar a vantagem Possessão por apenas 1 ponto.

EXPLORADOR PLANAR: o Unwaba-Tulo é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

GUIA (PLANOS): o Unwaba-Tulo pode guiar um grupo de pessoas em viagens através dos planos permitindo que todos sobrevivam com maior facilidade aos rigores destes locais. Ao viajarem até outro Plano ao lado de um mago planar, todos os personagens têm direito a um bônus de + 1 em Habilidade em seus testes de perícia.

SALTO ARCANO: o Unwaba-Tulo conhece as magias Porta Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Transporte Etéreo, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

LOA: o Unwaba-Tulo decidiu proteger os terrenos místicos de uma maneira diferente, "de dentro para fora": em vez de proteger o local místico no plano terrestre, este Unwaba-Tulo tornou-se um viajante astral para proteger o mesmo ponto a partir dos planos espirituais e etéreos. Como Loa, o Unwaba-Tulo estará ligado a um mortal, seja por parentesco, seja por afinidade, e quase sempre estará ligado a esta pessoa por algum tipo de favor ancestral que deve ser cumprido, geralmente agindo como anjo da guarda e conselheiro da pessoa. Ele adquire o superpoder Forma Astral e Protegido Indefeso.

Urlug

"Linhagem de Urlugal"

EXIGÊNCIAS: Imortal, Meio-Abissal, Regeneração

FUNÇÃO: atacante, tanque

O primeiro Imortal reportado por escrito foi o poderoso rei Gilgamesh, da Mesopotâmia. Este rei teve uma vida cheia de aventuras ao lado de seu companheiro Enkidu (de acordo com muitos estudiosos, um dos vampiros mais antigos). Quando Enkidu foi morto em uma memorável batalha junto a Gilgamesh, o rei iniciou uma jornada em busca da imortalidade, para ressuscitar seu amigo, e para que ele próprio nunca morresse. Após muitas tentativas, Gilgamesh encontrou-se com Utnapishtim, um sobrevivente do Dilúvio, que continha o segredo da imortalidade.

Gilgamesh buscou realizar os desafios de Utnapishtim, mas falhara em todos. Diz o épico que no final, Gilgamesh percebe que a imortalidade vem da lembrança que o povo tem da pessoa, o que a impede de desaparecer para sempre. A verdade é que Gilgamesh realmente descobriu o segredo da imortalidade física, e tornou-se o primeiro Imortal Urlug. Seu filho Urlugal também adquiriu a imortalidade, e da mesma maneira pôde passá-la a seus descendentes.

Há algumas incoerências na origem deles, como o fato de que Utnapishtim possuía o segredo da imortalidade, mas não se sabe se ele próprio era Imortal. Também há a menção sobre o deus Tamuz ter sido o verdadeiro primeiro Imortal, que ensinava as leis a Hamurabi, e então teria sido ele o primeiro Urlug, com vários séculos a mais que Gilgamesh.

Desde seu surgimento, a Origem Urlug sempre se relacionou com os deuses mesopotâmicos, seja a favor ou mesmo contra tais deuses. Os servos mais valorizados por Tiamat na Terra são exatamente os Urlug que vivem a serviço dela. Os Urlug nunca se importaram com o que acontecia à Terra, se importando muito mais com as verdadeiras ameaças, como as guerras entre Céu e Inferno.

Nos terrenos inóspitos do Oriente Médio, os Urlug podem ser encontrados a muito custo, e algumas raras vezes com companheiros Homens-Escorpião.

Os Urlug são todos descendentes diretos de Gilgamesh, e por isto mesmo são tão raros de se ver. Suas ligações com divindades mesopotâmicas os fazem frequentemente visitar os planos inferiores e o paraíso mesopotâmico, embora ambos os locais estejam quase desertos. Na Terra, são os únicos adeptos (junto com os Homens-Escorpião) verdadeiros do politeísmo do panteão de Marduk, e anseiam pela volta deste poderoso deus (ou por sua destruição pelas garras de Tiamat).

Somente o primogênito e o segundo filho de um Urlug tornam-se também Imortais Urlug, e apenas após o Triunfo. Todos os outros filhos são mortais comuns, sem nenhuma capacidade especial. No Primeiro Pesadelo, a alma do Potencial visita o plano dos deuses mesopotâmicos, ou o território de Tiamat no Inferno. Seja qual for o local de visita da alma, o Urlug dedica-se a servir o senhor do território (Marduk ou Tiamat).

Todos os Urlug têm uma boa ideia da geração em que estão com relação a Gilgamesh, mas poucos se importam com isto. Eles sentem no fundo de suas almas as forças malignas da decadência e da corrupção, e precisam constantemente combater sentimentos ruins que surgem subitamente, e poucos se apegam à fé para purificarem suas almas enegrecidas. Por causa deste "câncer da alma", muitos Urlug tornam-se monstros insanos, buscando atacar sempre o inimigo mais poderoso (geralmente a Anjos) irracionalmente, como animais selvagens, assim chegando à Morte Final mais rapidamente que os Urlug que se mantém determinados a limpar a alma.

Não se sabe como, mas os Urlug sentem-se atraídos pela companhia e personalidade fria e tribal dos Homens-Escorpião, descendentes do próprio Qingu, general das legiões infernais de Tiamat. Com tal aproximação, não são raros os Urlug que nascem híbridos, em alguns graus de miscigenação diferentes, que os mantém com aparências diversificadas.

A maior Fraqueza dos Urlug é o fato de que em seu sangue corre essência dos planos inferiores, que pode ser facilmente repelida por pessoas de grande Fé, e ainda os torna um alvo para caçadores de demônios.

ESCONDER A CENTELHA: o Urlug suprime a essência de sua Centelha, não deixando rastros de sua presença imortal em qualquer lugar que passe. Uma vez que tenha saído do local, não haverá meios místicos ou naturais de saber que um Imortal esteve ali, mas somente um mortal comum.

EXPLORADOR PLANAR: o Urlug é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

SALTO ARCANO: o Urlug conhece as magias Porta Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius, Teleportação Planar e Transporte Etéreo, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

SANGUE ESPECIAL URLUG: o Urlug possui algum parentesco especial que lhe dá capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Urlug. Ele pode comprar a Vantagem Única Homem-Escorpião por 1 ponto de personagem a menos.

Homem-Escorpião (2 pontos)

Homens-Escorpião são um tipo bizarro de centauro, com um torso humano ligado ao corpo de um escorpião enorme com duas grandes pinças no lugar das mãos. Vivem em pequenas comunidades tribais, escondidos em cavernas. Caçam não apenas para sobreviver, mas por puro instinto assassino, devastando toda a região onde se encontram. Quando a caça acaba, eles simplesmente se mudam para outro lugar.

Centauro. Homens-Escorpião recebem todas as vantagens e desvantagens da Vantagem Única Centauro.

Ferrão. O final do corpo táurico do Homem-Escorpião termina em uma longa cauda com um grande ferrão. A cauda funciona como as vantagens Membro Extra e Membros Elásticos, com dano por perfuração. Ele ainda é capaz de realizar um Ataque Especial (F, Paralisante), mas quando usa o Ataque Especial, não pode fazer ataques extras na mesma rodada.

Monstruoso. A aparência de um Homem-Escorpião é impossível de ser admitida sem susto e temor. Todos os Homens-Escorpião adquirem a desvantagem Monstruoso.

Yamabushi

"Guerreiros das Montanhas"

EXIGÊNCIAS: Aliado (Tengu, Fada, deus oriental ou demônio oriental), Imortal, Regeneração, Ambiente Especial (sua montanha protegida), Devoção (explicada abaixo)

FUNÇÃO: atacante

As lendas japonesas contam a existência de uma criatura chamada Tengu ou Ten-gu, temíveis e poderosos seres com características de corvos, os legendários criadores dos Ninja. São conhecidos não como trapaceiros e aziagos da maneira como os Kitsune e Tanuki muitas vezes são vistos, e sim como sábios mestres e professores. Pessoas determinadas procuram pelas montanhas mais inacessíveis por seus ensinamentos, que variam desde conhecimento mágico, marcial ou puro conhecimento sobre o sentido da vida.

A origem exata de um Yamabushi ainda é obscura, com algumas teorias levantadas por seres de meio século de idade. Muitos dos humanos que se aventuram em busca do ensinamento dos Tengus não voltam mais, sendo uma das alternativas: eles não encontram Tengu algum, mas tornam-se Yamabushi ao atingirem o pico de uma montanha após tal jornada catártica; ou então, realmente um Tengu pode dar a Centelha a um humano que a deseje.

Sua origem também varia tanto quanto os objetivos daqueles que os procuram: alguns dizem que os Tengu são uma raça de metamorfos exatamente como os Lobisomens, outros acreditam que sejam espíritos da natureza como as Ninfas gregas, outros consideram os Yamabushi como filhos de Kami (deuses xinto) com seres humanos, entre outras opções.

Por causa deste comportamento territorialista de "Guerreiro da Montanha", os Yamabushi nunca se envolveram com acontecimentos importantes ocorridos na Terra, embora realizem vários serviços para algum patrono, que não duram mais que uma semana. Os demônios servos de Tarakudo ensinaram os segredos de sua arte para os Tengus e os Yamabushi.

O que se sabe é que muitos dos grandes Guerreiros das Montanhas (Yamabushi, em japonês) não são Tengus, ou pelo menos não são Tengus em sua plenitude. Sabe-se de sua ligação com o corvo, seja na capacidade que possuem em controlar revoadas destas aves, até a capacidade de se transformarem em corvos (Yamabushi mais evoluídos tornam-se homens-corvo!).

Ao morrer, o Potencial Yamabushi é levado para o paraíso xinto, o paraíso do Taoísmo ou para um dos vários infernos orientais, dependendo de como viveu em sua vida mortal e sua fé. Se trazido de um dos infernos orientais (menos de 1% dos Potenciais Yamabushi), sempre temerá sua Morte Final; senão, aceitará seu destino quando chegar a Morte Final.

A grande maioria dos Yamabushi é composta por seres isolados, que vivem solitários em suas montanhas sempre esperando por algum aventureiro em busca da obtenção do conhecimento superior. Enquanto estão em suas montanhas, os Yamabushi recebem benefícios como da vantagem Arena.

Os Yamabushi possuem ótimas relações com as Fadas orientais, até mesmo sendo considerados como primos distantes por várias Fadas. Os Guerreiros das Montanhas aproveitam-se de tal aliança para obter privilégios no reino das fadas, muitas vezes negociando itens mágicos e favores das Fadas em troca de serviços de espionagem e roubo em territórios perigosos.

Quando obtém o Triunfo, o Yamabushi passa a viver na montanha e a protegê-la, em nome do paraíso com a qual realizou algum acordo, em nome do reino das fadas, em nome de algum Rei Yama dos infernos orientais, ou então em nome de um Tengu que tenha realmente conhecido. Raramente sairia de sua montanha, a não ser que seja para realizar um favor em nome de seu aliado.

E esta saída da montanha é sua fraqueza: a Centelha tem algum vínculo muito forte com a montanha, e por isso o Yamabushi é enfraquecido quando passa muito tempo longe de sua montanha.

APTIDÃO PARA CAMUFLAGEM: os Yamabushi podem comprar a vantagem Invisibilidade por apenas 1 ponto.

EXPLORADOR PLANAR: o Yamabushi é muito competente em procurar novos caminhos através dos planos. Suas chances de conseguir um sucesso em uma viagem planar para um lugar onde você jamais esteve melhoram significativamente (com 1, 2 ou 3 em 1d6).

SANGUE ESPECIAL YAMABUSHI: o Yamabushi possui algum parentesco especial que lhe dá capacidades especiais antes mesmo de se tornar um Yamabushi. Ele pode comprar as Vantagens Únicas Semideus ou Tengu por 1 ponto de personagem a menos.

SOBREVIDA: o Yamabushi treinou seu próprio corpo para resistir aos modos "corriqueiros" em que a Morte ataca as pessoas. Embora os Imortais não morram de fome, sede, frio ou pela privação de sua respiração, eles ainda enfrentam a dor que todas estas moléstias causam. Um Imortal nunca morre afogado, mas mesmo assim sente a dor de seus pulmões preenchidos por água, por exemplo. Um Yamabushi com Sobrevida não sente mais a dor de tais moléstias, podendo comer ou beber simplesmente quando quiser, andar nu em meio a uma tempestade de neve sem sentir frio ou ser congelado, ter doenças muito fortes (lepra, ebola, hanseníase) eliminadas logo que o infectam, e simplesmente não precisar mais respirar, fazendo-o quando quiser.

Tengu (1 ponto)

Os homens-corvo são nada mais que um tipo de Licantropo, como explicado no Manual Básico Alpha. As diferenças são listadas abaixo:

Transformação em Homem-Corvo. Uma forma especial da desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar. A forma homem-corvo recebe os efeitos da vantagem Voo.

Segunda e Terceira Transformações. Além da forma homem-corvo que recebe todos os benefícios descritos na Vantagem Única Licantropo, o Tengu ainda pode se transformar em um único corvo ao gastar 10 PMs, ou uma revoada de corvos por 25 PMs. No entanto, assim como a forma homem-corvo só é ativada em caso de fúria, o corvo só pode ser ativado na condição de espionagem (se atacar ou for atacado, ou fizer qualquer outro ato que não espionar, volta à forma original), enquanto a revoada de corvos é assumida para fuga ou viagens longas. Tanto a forma corvo como revoada recebem os efeitos da vantagem Voo, obviamente.

Artefatos e Rituais para a Imortalidade

Embora existam Humanos que adquirem a imortalidade através da Centelha, ainda há muitas outras formas de se simular a Centelha, ou mesmo adquiri-la, mostradas abaixo. Algumas são relativas a modos de se utilizar a Magia para tornar-se imortal, outras estão ligadas a criaturas e objetos especiais que mantém seu "usuário" incapaz de ser morto por formas naturais. Há ainda Rituais e Artefatos que lidam com o próprio conceito da Centelha, manipulando-a.

Abraço dos Rios Gêmeos

ESCOLA: Branca, Elemental (água ou terra)

CUSTO: 30 PMs

ALCANCE: longo; **DURAÇÃO**: instantânea

Os Magos Fang Shih, que lidam com o Feng Shui, são conhecidos não somente pelo arranjo de energias em um aposento, mas também na ajuda da natalidade. Eles são conhecidos por suas capacidades divinatórias, mas mesmo isso não é suficiente para assegurar o nascimento de um ser especial. Através do uso do Feng Shui e de horóscopos, este Ritual cria a atmosfera que dá maior chance de se conceber um Shinma (nome chinês para qualquer humano especial, o que inclui Imortais).

O Fang Shi arruma o aposento com um certo alinhamento de jade, velas e incenso resultando em uma formação em forma de V, purifica o aposento, e assim atrai grande quantidade de energias do Yang. O casal (com ambos usando colares ou anéis de jade para atrair energias místicas para seus corpos) copula dentro da formação em V. Normalmente, as chances do nascimento de um ser assim são de 2%, mas chega a 20% com esta mágica caso pelo menos um dos amantes for Imortal. Se a mágica for usada em um casal onde ambos são humanos comuns, a mulher ficará automaticamente grávida, mas a chance de nascer um Imortal volta a ser 2%.

Ambrosia e Néctar [10 PEs por refeição]

Respectivamente o alimento e a bebida dos habitantes de Olympus, é dito que quem se alimentar deles adquire a imortalidade divina. O alimento Ambrosia também é a refeição dos habitantes do paraíso hindu, onde chamam de Amrita. Sua consistência é muito parecida com a de uma geleia, de cor âmbar como o mel. Alguns estudos sobre a origem de Aquiles contam que em vez de ter sido banhado no Rio Estige, Aquiles na verdade teria sido ungido com Ambrosia e levado em uma fogueira ritual, para assim adquirir a invulnerabilidade. Algumas teorias sobre o Néctar afirmam que ele é como o leite, e por isso mesmo alguns estudiosos dizem que Hércules, quando bebê, teria bebido Néctar e não o leite materno de Hera (leite este que também confere a imortalidade a quem bebe).

Amuleto de Preservação [10 PEs]

O usuário deste amuleto nunca saberá dos reais poderes deste item, até que o usuário morra e seja trazido de volta à vida, em plenas condições físicas e mentais. O amuleto preserva o corpo morto, e conserta todo o dano feito a ele, seja de venenos, feridas, magia ou físico.

Anel de Regeneração/Anel de Lena [40 PEs]

Este famoso anel é o sonho de todo guerreiro, mas os poucos conhecidos (os sábios estipulam que 50 ou 60 aneis, no máximo, foram feitos em toda a história da alquimia) estão muito bem guardados e protegidos por seus donos.

Este poderosíssimo anel mágico torna o usuário imune a todas as doenças e venenos não mágicos, e também regenera continuamente qualquer dano, como a vantagem Regeneração. O anel começa a funcionar 24 horas depois de colocado; caso seja removido, serão necessárias mais 24 horas de uso para a reativação.

Arma Mutiladora [Vorpal] [30 PEs]

Caso o personagem consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, apenas sofre dano crítico normal. Construtos, mortos-vivos (exceto vampiros) e criaturas com várias cabeças (como hidras) não morrem devido à perda da cabeça; em vez disso, sofrem dano normal.

Arma Troll [40 PEs]

As armas Troll possuem uma característica muito interessante e perigosa, principalmente contra criaturas que regenerem naturalmente, como Trolls, Vampiros e Imortais. O bônus mágico desta arma (geralmente +1) NÃO pode ser regenerado por criaturas ou itens que regenerem magicamente. O dano normal da arma é regenerado pela criatura, mas os bônus mágicos só podem ser regenerados 1 hora após o dano ter sido feito.

Cinturão do Troll [30 PEs]

Este cinturão é confeccionado a partir de um cinto de couro. Ele é embebido em sangue Troll por um mês e um dia, e depois deixa-se secar. Este processo deve ser repetido por 5 vezes e só então encantado com as mágicas necessárias.

O usuário deste item passa a ter F+2. Além disso, ele passa a regenerar danos físicos à taxa de 1 PV a cada dois turnos, podendo inclusive voltar à vida caso tenha chegado a morrer por dano. O Cinturão do Troll não regenera danos causados por fogo ou ácido, e só passa a funcionar após ser usado por seu dono durante uma semana

EGRÉGORA CONTRA A CENTELHA

ESCOLA: Branca, Elemental (espírito)

CUSTO: 5-40 PMs

ALCANCE: longo; **DURAÇÃO**: sustentável

O mago é capaz de traçar círculos de proteção contra criaturas imortais, utilizando materiais que carrega consigo (escamas de carpa, bronze em pó, ouro e carvão em pó, serragem de freixo ou sangue fresco, de acordo com o círculo). Quando o mago terminar, o círculo se converterá em uma finíssima barreira invisível de energia (chamada egrégora) que impedirá a entrada de qualquer efeito ou presença imortal. Demora um minuto para cada metro de raio do círculo e o custo em Pontos de Magia depende de quão difícil é resistir à magia.

5 PMs: teste de Resistência +3. Criaturas com R1 ou mais são imunes.

10 PMs: teste de Resistência +2. Criaturas com R2 ou mais são imunes.

15 PMs: teste de Resistência +1. Criaturas com R3 ou mais são imunes.

20 PMs: teste de Resistência. Criaturas com R4 ou mais são imunes.

25 PMs: teste de Resistência -1. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

30 PMs: teste de Resistência -2. Criaturas com R6 ou mais são imunes.

40 PMs: teste de Resistência -3. Criaturas com R7 ou mais são imunes.

MATERIAL USADO NA CRIAÇÃO DO EGRÉGORA	IMORTAL REPELIDO
Bronze em pó	*Mortos-Vivos Etéreos e Corpóreos (exceto Espíritos da Vingança)*
Ouro e carvão em pó	*Imortais devido a parasitismo (Demônios e Vampiros)*
Sangue fresco	*Imortais devido a magias e/ou itens mágicos*
Escamas de carpa	*Dragões*
Serragem de freixo	*Imortais com Centelha e Espíritos da Vingança*

ESPADAS DE METHOS [5 PES]

Methos é conhecido como um dos mais antigos Imortais na Terra, morto apenas recentemente. Aqueles que conhecem a lenda de Methos o colocam como contemporâneo de Gilgamesh, embora não saibam qual seu Kit, sendo o mais aceito o Kit Sidhichean. Conta-se que Methos viveu por milênios sem nunca chegar à letargia ou à apatia que eventualmente um Imortal chega, após acreditar ter visto, presenciado e vivenciado tudo o que a Terra teria a oferecer. O prazer em viver de Methos sempre foi algo buscado por muitos Imortais e até mesmo outros seres de vida eterna (como Mortos-Vivos conscientes, Anjos, Demônios e Vampiros). Quando morreu, Methos transferiu sua Centelha a uma pequena coleção de espadas que ele possuía, não mais que 6 espadas.

O único efeito das Espadas de Methos é despertar os sentidos da criatura imortal para o mundo, e tudo o que ainda lhe falta fazer e ver acontecer, impedindo o Imortal de tornar-se recluso e desiludido com a imortalidade.

ETTERNE [ARTEFATO ÉPICO]

O tomo chamado de Etterne é conhecido como o único que conseguiu descrever um dos Selos cósmicos, a Palavra "Eternidade". Diz a lenda que Etterne foi escrito por um poderoso mago Lefeu que estudava os Selos utilizados pelos seus deuses negros, e ele dedicou-se à Eternidade. Utilizou um livro muito extenso (equivalente a um livro de cem mil páginas!) para descrever este Selo, finalmente chegando à descrição dela e ele próprio adquirindo a imortalidade decorrente da manipulação da Eternidade, sumindo no cosmos. É dito que qualquer um que estude o tomo (escrito em uma língua muito antiga) e desvende tudo o que está escrito nele, adquirirá a verdadeira imortalidade possuída pelas Entidades Cósmicas. Imortalidade não só física, mas espiritual, o que significa que suas memórias de vidas passadas são totalmente resgatadas, a alma sai do círculo de reencarnações, é impossível de ser manipulada com Magia Elemental (espírito), ou ferida por qualquer forma.

KESSENCHU [40 PES]

Um segredo guardado a sete chaves por reclusos magos tibetanos, os Kessenchu são vermes místicos que passam a viver no corpo de seu hospedeiro, alimentando-se de seus hormônios. Em troca, os Kessenchu simulam a Centelha e um certo grau de regeneração a seu hospedeiro, sendo comuns estórias contadas pelos tibetanos sobre campeões de sua fé cujos ferimentos de fechavam a velocidades incríveis, e ainda voltavam à vida mesmo depois de uma morte certa. Juntamente com a regeneração dos ferimentos, o portador dos Kessenchu não envelhece ao adquirir os vermes. Em termos de regras, o personagem adquire os efeitos de Imortal I e Regeneração.

Embora todo e qualquer ferimento possa ser regenerado, alguns danos são mais difíceis e demorados: lesões ao cérebro obrigam o portador a entrar em coma enquanto o cérebro se regenera, ferimentos por membros decepados se fecham (a não ser que o membro decepado seja aproximado do local e os vermes reunam as partes), grande perda de sangue também o obriga a entrar em coma enquanto se regenera, entre outros efeitos.

A maior fraqueza dos portadores dos Kessenchu é igual à dos Imortais: a decapitação. Um golpe correto no pescoço ou à coluna vertebral na altura da nuca é capaz de destruir o fluxo central da energia vital, matando tanto o portador como os Kessenchu. Somente pessoas consideradas muito dignas pelo Dalou'laoshi podem adquirir os Kessenchu, juntamente com uma missão muito difícil e/ou demorada (como um guerreiro que dizem ter adquirido a missão de eliminar mil pessoas de má índole).

KESSEN-SATSU [5 PES POR USO]

Este veneno criado pelos poderosos magos tibetanos foi desenvolvido com o único intuito de eliminar definitivamente os efeitos de regeneração e imortalidade que os Kessenchu geravam em seus hospedeiros. O Kessen-Satsu é um composto mágico cujo único efeito é negar a capacidade de regeneração da criatura infectada com ele (incluindo aí Demônios, Anjos, Vampiros, Trolls e todos os Imortais). Logo que surte efeito (após 1D turnos), a criatura perde sua imortalidade de vez caso ela não faça parte de sua essência (ou seja, em Imortais o efeito é temporário

– 1D turnos). Caso não seja tratado, o Imortal continuará um simples mortal enquanto o veneno ainda circular por seu corpo, aumentando as chances de ser morto por qualquer motivo.

LÂMINA ASTRAL [30 PEs]

Baseando-se na criação da Tesoura Astral, os principais manipuladores de almas criaram armas cuja lâmina é capaz de ferir diretamente a alma de um alvo, porém, com uma eficácia menor que a Tesoura Astral. Além de dano físico, a arma também causa dano espiritual. Sempre que a vítima perde Pontos de Vida, também perde esse valor em Pontos de Magia.

Qualquer arma de Corte e/ou Perfuração pode ter uma Lâmina Astral, e isto significa que o dano é causado diretamente no Fio de Prata ou o Fio Negro (dos Liches, Múmias, Espíritos da Vingança e Vampiros), que liga o espírito ao corpo de uma pessoa. O dano é exatamente igual ao da arma, e retirado diretamente dos PVs da vítima, sem adição de Armadura à FD, Armaduras Extras ou magias de proteção. Quando os PVs do personagem atacado chegarem a zero devido à Lâmina Astral, significará que a alma foi desprendida definitivamente do corpo, anulando a Centelha de um Imortal (e obrigando tanto seres mortais como seres imortais e reentrarem no ciclo de reencarnações).

MAÇÃS DE IDUNN [40 PES CADA MAÇÃ]

No paraíso nórdico, há um pomar de macieiras com milênios de existência, que resistem à neve absoluta, criando um ambiente de eterna primavera onde se localizam. Esta plantação está sob os cuidados da deusa germânica Idunn, cônjuge de Bragi, sendo sua protetora e a responsável pela distribuição das preciosas maçãs que dali brotam entre os deuses e deusas do norte gelado. Estas frutas impedem que as divindades envelheçam, desde que se deliciem delas regularmente.

Os efeitos delas para um mortal eram desconhecidos até uma cabala de magos atravessar a Ponte Bifrost em 1.291 d.C. Eles trouxeram consigo 12 maçãs, um presente de Idunn, sendo que cada um dos seis mestres das runas se alimentou de uma e guardou outra para o futuro distante. As maçãs conseguiram que a amante da Morte, a Velhice, se ajoelhasse e pedisse clemência a estes mortais durante mil anos. Quando o distante ano de 2.291 d.C. chegar, apenas uma outra maçã de Idunn será capaz de livrar os dois arcanos sobreviventes da fúria da desgastada Velhice por mais um milênio. Em nossa época, o paradeiro de quatro dessas maçãs é desconhecido pelos mortais.

MEDALHÃO DE IMORTALIDADE [5 PES]

Enquanto estiver usando este poderosíssimo medalhão, o usuário não envelhece. Ele ainda é vulnerável a dano ou morte, mas qualquer efeito mágico que dependa de avanço a idade não o afeta. O único problema é que o usuário se torna dependente deste medalhão, e retirá-lo faz com que o usuário envelheça 10 vezes mais rápido, até alcançar sua

idade "verdadeira" (é claro que, em alguns casos, isto poderá levá-lo à morte por velhice em alguns poucos dias ou semanas).

MEDALHÃO DE LENA [40 PES]

Quando um portador desta joia atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima (mas não seus PMs). Uma vez utilizado, o poder só pode voltar a se manifestar após 24 horas.

MEDALHÃO DE THYATIS [10 PES]

Na forma de uma ave fênix de ouro, esta joia traz o portador de volta da morte. Quando o usuário morre, é instantaneamente ressuscitado na rodada seguinte com Pontos de Vida totais, não importando a causa da morte ou condições do corpo. A fênix então se transforma em ferro comum, e o medalhão perde seu poder para sempre.

ORBES TRIGÊMEAS [ARTEFATO ÉPICO]

Este artefato faz parte de um "conto de fadas" dos planos inferiores, que conta a estória de três grandes cavaleiros infernais que desejavam o amor da princesa de seu feudo, e para isso tinham de reunir três esferas de cristal azul, espalhadas por seu mundo. Após certos acontecimentos, os três cavaleiros perceberam que o verdadeiro valor é o da amizade, e não o de um casamento arranjado. Um dos três cavaleiros tinha a intenção de trair os outros dois, e foi punido recebendo os efeitos da Orbe da Loucura, enquanto os outros cavaleiros, de alma mais justa, receberam os efeitos da Orbe do Poder e da Orbe da Imortalidade, respectivamente.

Sabe-se que as Orbes Trigêmeas devem ser reunidas para que os efeitos surjam; até o momento da união das Orbes, nenhuma delas tem poder algum. Quando unidas, elas só liberarão sua capacidade na presença de precisamente 3 seres, sendo que um deles receberá o Poder, o segundo receberá a Imortalidade e o último receberá a Loucura. As Orbes Trigêmeas são muito aleatórias quanto à escolha de quem receberá qual capacidade (ou seja, a decisão é do Mestre).

Quem receber o Poder, terá 50 pontos de personagem para adicionar como quiser. Quem receber a Imortalidade, simplesmente terá sua existência perpetuada pela eternidade, sendo considerada uma benção, mas também uma maldição (ou seja, recebe os efeitos da vantagem Imortal III). Quem receber a Loucura, terá perturbações mentais (entre as várias Insanidades listadas nos livros de 3D&T) equivalentes a -5 pontos de personagem.

PEDRA FILOSOFAL [PROCESSO]

Este artefato é, talvez, o mais almejado pelos Alquimistas, e demora décadas para ser criado, exigindo que o alquimista aprenda diversas línguas antigas e mortas, e diversas modalidades de Magia. Ele precisará adquirir honra, moral e espiritualidade para poder lidar com os espíritos antigos que o ajudarão nas diversas tarefas de preparação da pedra até transformá-la no produto final.

Quanto mais próximo de descobrir a Pedra Filosofal um alquimista se encontra, mais próximo da perfeição física, moral e mental ele estará. Entre os poderes que a Pedra Filosofal fornece a seu criador está a capacidade de transmutação de elementos (como o já conhecido processo de transformação de chumbo em ouro) e a imortalidade (ele não envelhece mais, e sempre voltará à vida quando morto). Na verdade, o maior de seus poderes é a transformação evolutiva contínua que a pedra causa na pessoa que a desenvolver.

O grande segredo por trás da Pedra Filosofal é que ela só funciona para o alquimista que a criou, e de certa forma, ela nem mesmo existe como item mágico. Para todas as demais pessoas, ela não passará de uma pedra comum, sem valor algum. Em termos de regras, a Pedra Filosofal é alcançada após o alquimista obter um valor mínimo de 5 em todas as suas Características, possuir as Perícias Ciência e Misticismo, pelo menos duas das três modalidades mágicas (Branca, Elemental e Negra), pelo menos cinco mágicas de Transformação, e a vantagem Imortalidade.

Um mestre habilidoso pode pautar toda a jornada de evolução do personagem alquimista na obtenção de cada uma dessas exigências enquanto ele aprimora sua Pedra Filosofal até alcançá-la.

QUADRO VIVO

ESCOLA: Negra, Elemental (espírito)

CUSTO: 5 PMs permanentes

ALCANCE: pessoal; **DURAÇÃO**: permanente

Conta-se que um dos mais ilustres Magos a se sujeitar a tal processo mágico foi Dorian Gray, um conhecido aristocrata da era vitoriana. Tal mágica consiste em transferir sua "mortalidade" a um autorretrato, e assim o mago deixa de envelhecer; seus próprios ferimentos se curar com a velocidade do pensamento (ele adquire a vantagem Regeneração e Imortal II). Enquanto os anos passam, é a imagem no autorretrato do mago que envelhece. A mágica tem efeito até o momento em que o realizador olhe seu próprio quadro, sendo que neste momento a "mortalidade" volta a ele de maneira cruel: ele envelhece em segundos todas as décadas, séculos e milênios que deveriam agir sobre seu corpo. O quadro também se torna seu ponto fraco: caso o quadro seja destruído, o realizador morre imediatamente. Atualmente, este Ritual é realizado em fotografias (embora as fotos devam ser grandes como se fossem um verdadeiro autorretrato).

RAPINA ESPIRITUAL DE DAMBALLAH

ESCOLA: Negra

CUSTO: 100 PMs

ALCANCE: toque; **DURAÇÃO**: permanente

Esta mágica consiste em transportar sua própria alma para dentro de uma vítima, transformando a alma da vítima em uma Aparição e passando a viver no corpo dela como se sempre fosse seu. Muitos magos e demônios tornam-se seres imortais ao realizarem esta mágica sempre que seus atuais corpos se encontram muito velhos, doentes ou feridos, transferindo-se para outra pessoa e mantendo-se incógnitos e sempre jovens pela eternidade.

Para ser realizado, deve-se manter a vítima deitada, enquanto o realizador da mágica entoa cânticos invocando os grandes poderes da deusa Damballah. Os céus começam a trovejar, e grandes relâmpagos anunciam que a mágica está quase terminando. A vítima então faz um teste de Resistência. Caso perca, sua alma é desprendida de seu corpo e a vítima se torna uma Aparição, enquanto a alma do realizador incorpora na vítima. Caso a vítima vença a disputa, a disputa continua até a vítima perder ou o realizador for interrompido enquanto tenta.

Sabe-se de muitos praticantes do vodu que realizam esta mágica para transferir suas almas para corpos de bonecos especialmente criador para esta mágica (tais bonecos se assemelham muito a monstros de lendas africanas). Neste caso, a transferência ao boneco é automática.

SANTO GRAAL [ARTEFATO]

O Santo Graal é uma relíquia sagrada, alegadamente o cálice que Jesus Cristo utilizou durante a Santa Ceia. Apesar de originalmente esculpido em madeira, aos olhos das pessoas justas e honradas, o cálice parece ser feito do mais puro e perfeito ouro.

O cálice pode curar qualquer doença, maldição ou veneno, conhecidos ou desconhecidos, em seres mortais e imortais. Também pode trazer um morto de volta à vida ou dar a imortalidade àquele que dele beber (mas somente uma pessoa justa e honrada pode se beneficiar dos poderes do Santo Graal), recebendo a vantagem Imortal I. Outra das lendas relativas a este artefato é que ele possui o poder de curar definitivamente um vampiro de sua maldição eterna.

SUPRESSÃO DO FIO DE PRATA

ESCOLA: Elemental (espírito), Negra

CUSTO: 40 PMs

ALCANCE: curto; **DURAÇÃO**: permanente

Outra mágica feita para matar algo que não pode ser morto, também tem eficácia em qualquer ser vivo. O mago que a realiza torna seu alvo uma criatura de espírito fraco, ao obrigar a vítima a inspirar o vapor de uma mistura especial de sangue, ervas raras e qualquer objeto conjurado dos planos etéreos. Caso a vítima perca em um teste de Resistência, seu espírito estará sempre a ponto de se separar da carne e voltar ao plano espiritual e etéreo. A vítima recebe automaticamente R-2. Terá sempre o pior resultado em Testes de Morte e não poderá ser ressuscitada por nenhum modo mundano ou mágico (ou seja, suprime a ação da Centelha). É bem provável que se torne uma Aparição ao morrer.

TESOURA ASTRAL [60 PES]

Um item mágico muito temido, a Tesoura Astral é um dos únicos objetos capazes de cortar o Fio de Prata ou o Fio Negro (dos Liches, Múmias, Espíritos da Vingança e Vampiros), que liga o espírito ao corpo de uma pessoa. A tesoura faz 2D de dano por rodada no fio, e estes pontos de dano são transmitidos diretamente ao dono do fio, sem adicionar a Armadura à FD. Quando os PVs de um personagem chegam a zero desta forma, sua forma astral é destruída, e a vítima é destruída para sempre.

WYENGARR DE JARNVID

Ao sul da Dinamarca, há uma floresta de gigantescas árvores de ferro vermelhas retorcidas e sem folhas, chamada Jarnvid. Nesta floresta há uma tribo matriarcal de Jothuns (as Jarnsáxas) que praticam a bruxaria e servem todas de amantes às criaturas nórdicas mais maléficas. Seus filhos com os monstros nórdicos são horríveis em aparência, a maioria na forma de um demônio lupino. Odin costuma enviar Einherjars para matarem estes lobos demoníacos e transformar suas peles em uma armadura chamada Wyengarr.

As Wyengarrs de Jarnvid são entregues pelas Valkírias aos guerreiros mais valorosos, concedendo-lhes a imortalidade e a invulnerabilidade absoluta. Nada, em todos os mundos, irá querer matar o portador da armadura. Espadas irão parar em pleno ar, flechas irão se desviar da trajetória. Em regras, o personagem recebe Armadura Extra e Invulnerabilidade contra TODOS os tipos de dano. Porém, este poder divino possui um custo muito alto: o guerreiro terá apenas nove dias de vida. Ao final deste tempo, o Wyengarr irá transformá-lo em um Lobo-Rei que imediatamente terá seu corpo carbonizado pelas chamas de Muspellsheim.

Especialização: Imortais

Esta Especialização pertencente à Perícia dos Misticismo e permite ao personagem conhecer os segredos e as lendas que envolvem a imortalidade.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

FINAL FANTASY TACTICS

Essa adaptação foi originalmente produzida e adaptada para D&D 5º edição pelo Tio Lipe. Você pode conferir a publicação original nesse link: https://www.mundoscolidem.com.br/final-fantasy-tactics-para-dd-5a-edicao-parte-vii/

Adaptação para 3D&T: Wellington botelho

AEVIS

Juravis (Ningen)

F0, H5, R2, A1, PdF0, 10 PVs e 10 PMs

Armadura Extra (raio), Voo, Vulnerabilidade (terra).

Presteza: seu ataque físico é calculo com: FA=H+H+1d.

Metáguia (Ningen)

F0, H6, R4, A2, PdF0; 20 PVs e 20 PMs

Armadura Extra (raio), Voo, Vulnerabilidade (terra).

Atração Brilhante: faça um ataque físico contra um alvo, se a FA vencer a FD do alvo, causa 2d de dano e rouba 2d+2x100 gil.

Presteza: seu ataque físico é calculado como FA=H+H+1d.

Cockatrice (Sugoi)

F0, H7, R5, A3, PdF0; 25 PVs e 25 PMs

Armadura Extra (raio), Voo, Vulnerabilidade (terra).

Presteza: seu ataque físico é calculado como FA=H+H+1d.

Golpe petrificante: faça um ataque mágico contra o alvo (FA = H + PM + 1d). Se vencer a FD do alvo, causa 4d+6 de dano e aplique a condição petrificado. ***Custo***: 15 PMs.

Projétil: a criatura atira suas penas extremamente afiadas no alvo. Faça um ataque físico contra a FD do alvo. Se vencer, cause 4d+6 de dano.

AHRIMAN

Olho Flutuante

F0, H4, R3, A1, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Armadura Extra(raio), Voo, Vulnerabilidade (água)

Olhar assustador: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA= H+PMs+1d). Se vencer, reduza a F em -1d durante 3 rodadas. ***Custo***: 6 PMs.

Ahriman

F0, H6, R4, A2, PdF0; 20 PVs e 20 PMs.

Armadura Extra (raio), Voo, Vulnerabilidade (água).

Olhar assustador: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA=H+PMs+1d). Se vencer, reduza a F em -1d durante 3 rodadas. **Custo**: 6 PMs.

Olhar demoníaco: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA=H +PMs+1d). Se vencer, escolha entre as condições mudo, cego e imóvel (se tirar um 6, causa petrificado). ***Custo***: 12 PMs.

Praga Horrenda

F0, H7, R5, A3, PdF0; 25 PVs e 25 PMs

Armadura Extra (raio), Voo, Vulnerabilidade (água).

Olhar assustador: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA=H+PMs+1d). Se vencer, reduza a F em - 1d durante 3 rodadas. ***Custo***: 6 PMs.

Olhar demoníaco: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA=H+PMs+1d). Se vencer, escolha entre as condições mudo, cego e imóvel (se tirar um 6, causa petrificado). ***Custo***: 12 PMs.

Olhar antimagia: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA = H+PMs+1d). Se vencer, reduza a FA dos ataques mágicos em -2d durante 5 rodadas. ***Custo***: 6 PMs.

AUTÔMATO

Construto

F4, H3, R6, A0, PdF0; 30 PVS e 30 PMs.

Imunidade (água, fogo, luz, terra e trevas), Vulnerabilidade (raio).

Comando Destruir: faça um ataque físico contra a FD do alvo (FA=4+3+1d). Caso vença, cause a diferença mais 4d+6 de dano físico ao alvo.

Comando Pulverizar: faça um ataque mágico contra a FD do alvo (FA =3+PM+1d). Caso vença, causa 4d+6 de dano mágico à distância, ignorando cobertura parcial. ***Custo***: 6 PMs.

Vigilante: caso receba dano de um ataque físico, pode-se ignorar metade do dano recebido. ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude: sua FD será igual a 10+H+R quando não estiver usando armaduras.

Inorgânico: a criatura é imune a condições, mas também não pode receber benefícios.

BEHEMOTH

Behemoth (Ningen)

F5, H1, R4, A5, PdF2; 20 PVs e 20 PMs

Armadura Extra (raio).

Golpe poderoso: faça um ataque Físico (FA = 5+1+1d) contra a FD do alvo. Caso vença, causa a diferença mais 3d+5 de dano físico. ***Custo***: 6 PMs.

Fortitude: sua FD será igual a 10 + H + R quando não estiver usando armaduras.

Behemoth Rei (Sugoi)

F7, H2, R6, A5, PdF3; 30 PVs e 30 PMs

Armadura Extra (raio).

Golpe poderoso: faça um ataque Físico (FA=5+1+1d) contra a FD do alvo. Caso vença, causa a diferença mais 3d+5 de dano físico. ***Custo***: 6 PMs.

Tormenta - Magia: a criatura conjura um tornado elétrico massivo que afeta vários alvos (área 3). Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD dos alvos, causando 7d de dano mágico de raio em quem acertar (falha: metade do dano). ***Custo***: 12 PMs.

Fortitude: sua FD será igual a 10+H+ R quando não estiver usando armaduras.

FINAL FANTASY TACTICS

Behemoth Profano (Kiodai)

F10, H3, R8, A5, PdF4; 40 PVs e 40PMs

Armadura Extra (raio).

Buraco Negro - Magia: a criatura conjura uma distorção espacial que afeta vários alvos (área 3). Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD dos alvos, causando 9d de dano mágico de treva em quem acertar (falha: metade do dano). ***Custo***: 15 PMs.

Tormenta - Magia: a criatura conjura um tornado elétrico massivo que afeta vários alvos (área 3). Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD dos alvos, causando 7d de dano mágico de raio em quem acertar (falha: metade do dano). ***Custo***: 12 PMs.

Fortitude: sua FD será igual a 10+H+R quando não estiver usando armaduras.

BOMBA

Bomba

F2, H2, R2, A2, PdF0; 10 Pvs e 10 PMs

Absorção (fogo), Vulnerabilidade (água).

Autodestruição: caso fique com metade dos PVs ou menos após um ataque, a criatura pode se matar, causando automaticamente 1d6+2 de dano mágico de fogo em todos a sua volta.

Flutuar: a criatura está sempre sob o efeito do benefício flutuando (não pode ser cancelado).

Granada

F3, H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs e 15 PMs

Absorção (fogo), Vulnerabilidade (água).

Projétil: faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, causa 2d+2 de dano mágico de fogo no alvo. ***Custo***: 4 PMs.

Autodestruição: caso fique com metade dos PVs ou menos após um ataque, a criatura pode se matar, causando automaticamente 2d+2 de dano mágico de fogo em todos a sua volta.

Flutuar: a criatura está sempre sob o efeito do benefício flutuando (não pode ser cancelado).

Explosivo

F4, H4, R4, A4, PdF0; 20 PVs e 20PMs

Absorção (fogo), Vulnerabilidade (água).

Incêndio: faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+2 de dano mágico de fogo no alvo. ***Custo***: 6 PMs.

Projétil: faça um ataque mágico (FA = H + PMs + 1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d6+2 de dano mágico de fogo no alvo. ***Custo***: 6 PMs.

Autodestruição: caso fique com metade dos PVs ou menos após um ataque, a criatura pode se matar, causando automaticamente 3d+2 de dano mágico de fogo em todos a sua volta.

Flutuar: a criatura está sempre sob o efeito do benefício flutuando (não pode ser cancelado).

CHOCOBO

Chocobo Amarelo (Ningen)

F2, H3, R2, A1, PdF0; 10PVs e 10PMs

Aura - Curar: cure 3d do PV de si mesmo e de todos os alvos a sua volta (área 2; apenas aliados). Custo: 4 PMs.

Aura - Recuperar: remova de si mesmo e de todos a sua volta (área 2; apenas aliados) as condições adormecido, cego, confuso, envenenado, imóvel, lento, mudo, petrificado, transformado e vulnerável. Custo: 6 PMs.

Impulso: a criatura terá Vantagem em todos os testes que envolva Saltar (Perícia Saltar: Bônus +4) e não receberá dano por queda.

Chocobo Roxo (Ningen)

F3, H4, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs

Voo

Aura - Recuperar: remova de si mesmo e de todos a sua volta (área 2; apenas aliados) as condições adormecido, cego, confuso, envenenado, imóvel, lento, mudo, petrificado, transformado e vulnerável. ***Custo***: 6 PMs.

Projétil: faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+2 de dano mágico de fogo no alvo. ***Custo***: 2 PMs.

Chocobo Vermelho (Sugoi)

F4, H5, R4, A3, PdF0; 20PVs e 20PMs

Cometa - Magia: a criatura conjura um pequeno meteoro. Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo, causando 7d de dano mágico (falha: causa metade do dano). ***Custo***: 12 PMs.

FINAL FANTASY TACTICS

Projétil: faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+2 de dano mágico de fogo no alvo. ***Custo***: 2 PMs.

Impulso: a criatura terá Vantagem em todos os testes que envolva Saltar (Perícia Saltar: Bônus +4) e não receberá dano por queda.

DEMÔNIO

Arquidemônio(Sugoi)

F3, H4, R3, A2, PdF2; 15PVs e 15PMs

Imunidade (Luz)

Vingança: faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause a diferença entre o seu PV máximo e atual como dano mágico no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Profano - magia: a criatura conjura uma energia sombria. Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo, causando 9d de dano mágico de treva (falha: metade do ano).***Custo***: 15 PMs.

Fortitude: sua FD será igual a 10+H+R quando não estiver usando armaduras.

Ultima Demônio (Kiodai)

F5, H7, R5, A3, PdF3; 25PVs e 25PMs

Imunidade (Luz)

Buraco Negro - magia: a criatura conjura uma distorção espacial que afeta vários adversários (área 3). Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD dos alvos na área, causando 9d de dano mágico de treva em quem acertar (falha: metade do ano). ***Custo:*** 15 PMs.

Profano - magia: a criatura conjura uma energia sombria. Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD do alvo, causando 9d de dano mágico de treva (falha: metade do ano). ***Custo:*** 15 PMs.

Ultima - Magia: a criatura conjura a magia de explosão suprema contra várias alvos (área 2). Faça um ataque mágico (FA=H+PMs+1d) contra a FD dos alvos, causando 12d de dano mágico (falha: metade do ano). ***Custo:*** 18 PMs.

Fortitude: sua FD será igual a 10 + H + R quando não estiver usando armaduras.

DRAGÃO

Dragão Verde

F5, H3, R4, A1, PdF0; 20PVs e 20PMs

Golpe poderoso: Faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+5 de dano físico. ***Custo***: 6 PMs.

Couraça: Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17.

Dragão Azul

F6, H3, R4, A1, PdF0; 20PVs e 20PMs

Absorção (Água), Vulnerabilidade (Fogo).

Golpe poderoso: Faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+5 de dado físico. ***Custo***: 6 PMs.

Sopro: Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 4d6+4 de dano mágico de água. ***Custo***: 6 PMs.

Couraça: Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17

Dragão Roxo

F6, H3, R4, A1, PdF0; 20PVs e 20PMs

Absorção (raio), Vulnerabilidade (Terra)

Golpe poderoso: Faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 4d6+5 de dado físico. ***Custo***: 6 PMs.

Sopro: Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 4d+4 de dano mágico de água. ***Custo***: 6 PMs.

Couraça: Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17.

Dragão Vermelho

F6, H3, R5, A1, PdF0; 25PVs e 25PMs

Absorção (fogo), Vulnerabilidade (Água)

Golpe poderoso: Faça um ataque físico (FA = F + H + 1d6) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 5d6+6 de dado físico. ***Custo***: 6 PMs.

Sopro: Faça um ataque mágico (FA = PM + H + 1d6) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 5d6+5 de dano mágico de água. ***Custo***: 6 PMs.

Couraça: Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17.

Dragão Sombrio

F6, H3, R5, A1, PdF0; 25PVs e 25PMs

Absorção (trevas), Vulnerabilidade (Luz)

Golpe poderoso: Faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 5d+6 de dado físico. ***Custo***: 6 PMs.

Sopro: Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 5d+5 de dano mágico de água. ***Custo***: 6 PMs.

Couraça: Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17

ENT

Dríade

F2, H4, R2, A2, PdF0; 10PVs e 10PMs

Absorção (Terra), Vulnerabilidade (Fogo).

Aura - Ataque: Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, custo 3d+2 de dano mágico. ***Custo***: 6 PMs.

Disciplina: Sua FD será igual a 10+R+A quando não estiver usando armaduras.

Ente

F3, H5, R3, A3, PdF0; 15PVs e 15PMs

Absorção (Terra), Vulnerabilidade (Fogo).

Aura - Ataque: Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, custo 4d+2 de dano mágico. ***Custo***: 6 PMs.

Aura - Cura: Cure 4d do PV de si mesmo e de todos os alvos a sua volta (área 2; apenas aliados). ***Custo***: 9 PMs.

Disciplina: Sua FD será igual a 10+R+A quando não estiver usando armaduras.

Spriggan

F5, H6, R5, A5, PdF0; 25PVs e 25PMs

Absorção (terra), Vulnerabilidade (fogo).

Aura - Ataque: Faça um ataque mágico (FA=PMs+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, custo 5d+4 de dano mágico. ***Custo***: 6 PMs.

Aura - Cura: Cure 4d do PV de si mesmo e de todos os alvos a sua volta (área 2; apenas aliados). ***Custo***: 9 PMs.

Aura - Defesa: Aplique em si mesmo e em todos a sua volta (área 2; apenas aliados) os benefícios protação e barreira. ***Custo***: 15 PMs.

Disciplina: Sua FD será igual a 10+R+A quando não estiver usando armaduras.

ESQUELETO

Esqueleto

F3, H1, R2, A1, PdF1; 10PVs e 10PMs

Absorção (treva), Vulnerabilidade: luz e fogo

Projétil: faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 1d+3 de dano mágico de raio do alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Reanimar: caso chegue a zero de PVs e fique incapacitado (exceto por dano mágico de luz), a criatura se reerguerá completamente curada após 03 rodadas (PV e PM máximo). Só é possível usar este efeito uma vez por descanso longo.

Fragmentado

F4, H2, R3, A2, PdF2; 15PVs e 15PMs

Absorção (treva), Vulnerabilidade: luz e fogo

Projétil: faça um ataque mágico (FA = PM + H + 1d6) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 2d6+3 de dano mágico de raio do alvo. Custo: 3 PMs.

Reanimar: caso chegue a zero de PVs e fique incapacitado (exceto por dano mágico de luz), a criatura se reerguerá completamente curada após 03 rodadas (PV e PM máximo). Só é possível usar este efeito uma vez por descanso longo.

Caminhante

F5, H3, R4, A3, PdF3; 20PVs e 20PMs

Absorção (treva), Vulnerabilidade: luz e fogo

Projétil: faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+3 de dano mágico de raio do alvo. ***Custo***: 4 PMs.

Reanimar: caso chegue a zero de PVs e fique incapacitado (exceto por dano mágico de luz), a criatura se reerguerá completamente curada após 03 rodadas (PV e PM máximo). Só é possível usar este efeito uma vez por descanso longo.

FANTASMA

Ghoul

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5PMs

Absorção (treva), Vulnerabilidade: luz e fogo

Projétil (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 1d6 + 1 de dano mágico no alvo. ***Custo***: 3 PMs

Semi-corpóreo (S): o corpo a criatura é feito de uma substância pouco tangível, tendo FD=7 (5+H).

Flutuar (M): a criatura está sempre sob o efeito do benefício flutuando (não pode ser cancelado).

Teleporte (M): a criatura pode gastar seu movimento para se teleportar para um local distante no mapa. (máximo de Hx50 metros fora de combates).

Espectro

F0, H3, R2, A0, PdF0; 10PVs e 10PMs

Absorção (treva), Vulnerabilidade: luz e fogo

Golpe sonolento (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra o alvo. Caso passe a FD, cause 2d+2 de dano mágico no alvo. Exija um teste de R-1, se o alvo falhar aplique a condição adormecido no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Projétil (A): faça um ataque mágico (FA =PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 1d6 + 3 de dano mágico no alvo. Custo: 3 PMs.

Semi-corpóreo (S): o corpo a criatura é feito de uma substância pouco tangível, tendo FD = 8 (5+H).

Flutuar (M): a criatura está sempre sob o efeito do benefício flutuando (não pode ser cancelado).

Teleporte (M): a criatura pode gastar seu movimento para se teleportar para um local distante no mapa. (máximo de Hx50 metros fora de combates).

Aparição

F1, H4, R3, A0, PdF0; 15PVs e 15PMs

Absorção (treva), Vulnerabilidade: luz e fogo

Projétil (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+3 de dano mágico no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Vampirismo (A): faça um ataque físico (FA=F+H +1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 3d6 de dano físico e cure uma quantidade do seu PV igual a metade do dano causado (arredonde para baixo). ***Custo***: 6 PMs.

Semi-corpóreo (S): o corpo a criatura é feito de uma substância pouco tangível, tendo FD=9(5+H).

Flutuar (M): a criatura está sempre sob o efeito do benefício flutuando (não pode ser cancelado).

Teleporte (M): a criatura pode gastar seu movimento para se teleportar para um local distante no mapa. (máximo de Hx50 metros fora de combates).

GOBLIN

Goblin

F1, H2, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vulnerabilidade: água

Golpe cegante (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 1d6 + 1 de dano físico. Exija um teste de R-1, se o alvo falhar, aplique a condição cego no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 8 (5+H+ R) quando não estiver usando armaduras.

Goblin Sombrio

F2, H3, R2, A2, PdF0; 10PVs e 10PMs

Vulnerabilidade: água

Ciclone (A): faça um ataque desarmado (FA=F+H+1d) contra FD de todos a sua volta (área 2; apenas inimigos), causando 2d de dano físico em quem for acertado. ***Custo***: 6 PMs.

Golpe cegante (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 1d6 + 2 de dano físico. Exija um teste de R-1, se o alvo falhar, aplique a condição cego no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 10 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Gobbledeguck

F3, H4, R3, A3, PdF0; 15PVs e 15PMs.

Vulnerabilidade: água

Ciclone (A): faça um ataque desarmado (FA=F+H+1d) contra FD de todos a sua volta (área 2; apenas inimigos), causando 2d de dano físico em quem for acertado. ***Custo***: 6 PMs.

Golpe cegante (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 1d+2 de dano físico. Exija um teste de R-1, se o alvo falhar, aplique a condição cego no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Vampirismo (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 3d6 de dano físico e cure uma quantidade do seu PV igual a metade do dano causado (arredonde para baixo). ***Custo***: 6 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 12 (5 + H + R) quando não estiver usando armaduras.

HIDRA

Hidra

F4, H2, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs

Armadura Extra (fogo),Vulnerabilidade (água).

Ataque Triplo (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo no quadrado à sua frente e nos dois ao seu lado. Caso acerte, cause 3d+5 de dano físico nos alvos afetados. ***Custo***: 6 PMs.

Couraça (S): Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17.

Voar (M): a criatura voa quando se move, não sendo afetado por terreno, ignorando alturas e podendo atravessar quadrados de unidades inimigas.

Yamato (Sugoi)

F4, H3, R3, A3, PdF4; 15PVs e 15PMs

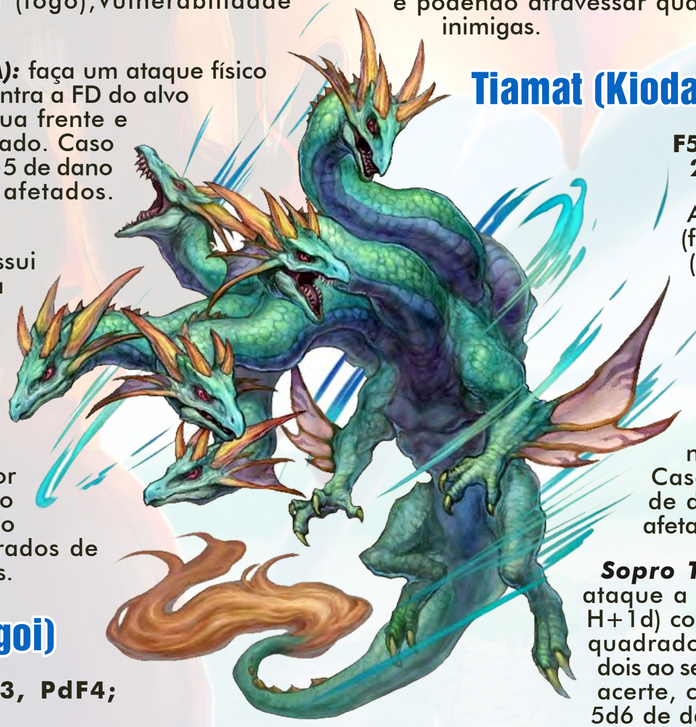
Armadura Extra (fogo); Vulnerabilidade (água).

Ataque Triplo (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo no quadrado à sua frente e nos dois ao seu lado. Caso acerte, cause 3d+5 de dano físico nos alvos afetados. ***Custo***: 6 PMs.

Sopro Triplo (A): faça um ataque a distância (FA = PdF+H+1d) contra a FD do alvo no quadrado à sua frente e nos dois ao seu lado (linha 2). Caso acerte, cada cabeça causará 3d+4 de dano de um elemento (fogo, raio e água). Custo: 12 PMs.

Couraça (S): Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17.

Voar (M): a criatura voa quando se move, não sendo afetado por terreno, ignorando alturas e podendo atravessar quadrados de unidades inimigas.



Tiamat (Kiodai)

F5, H4, R4, A4, PdF5; 20PVs e 20PMs

Armadura Extra (fogo),Vulnerabilidade (água).

Ataque Triplo (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra a FD do alvo no quadrado à sua frente e nos dois ao seu lado. Caso acerte, cause 5d6 de dano físico nos alvos afetados. ***Custo***: 6 PMs.

Sopro Triplo (A): faça um ataque a distância (FA=PdF+H+1d) contra a FD do alvo no quadrado à sua frente e nos dois ao seu lado (linha 2). Caso acerte, cada cabeça causará 5d6 de dano de um elemento (fogo, raio e água). ***Custo***: 12 PMs.

Couraça (S): Possui uma armadura natural muito espessa, tendo FD 17.

Voar (M): a criatura voa quando se move, não sendo afetado por terreno, ignorando alturas e podendo atravessar quadrados de unidades inimigas.

Gosma (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause a condição imóvel. ***Custo***: 3 PMs.

Sopro Maligno (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause uma das seguintes condições (role 1d8: 1 = cego; 2 = mudo; 3 = lento; 4 = adormecido; 5 = envenenado; 6 = confuso; 7 = transformado; 8 = petrificado). ***Custo***: 6 PMs.

Disciplina (S): sua FD será igual a 13 (5 + H + R) quando não estiver usando armaduras.

MORBOL

Morbol

F2, H3, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs

Vulnerabilidade (fogo).

Lambida (A): o alvo recebe o benefício refletir. Custo: 3 PMs.

Gosma (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause a condição imóvel. ***Custo***: 3 PMs.

Disciplina (S): sua FD será igual a 11 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Orchu

F3, H4, R4, A3, PdF0; 20PVs e 20PMs

Vulnerabilidade: fogo

Lambida (A): o alvo recebe o benefício refletir. Custo: 3 PMs.

Grande Morbol

F4, H4, R4, A4, PdF0; 20PVs e 20PMs

Vulnerabilidade (fogo).

Lambida (A): o alvo recebe o benefício refletir. Custo: 3 PMs.

Gosma (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause a condição imóvel. ***Custo***: 3 PMs.

Sopro Maligno (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause uma das seguintes condições (role 1d8: 1 = cego; 2 = mudo; 3 = lento; 4 = adormecido; 5 = envenenado; 6 = confuso; 7 = transformado; 8 = petrificado). ***Custo***: 6 PMs.

Vírus Morbol (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 5d de dano mágico e o alvo deve testar R-1 para evitar receber um nível de exaustão (pode ser acumulado). ***Custo***: 9 PMs.

Disciplina (S): sua DM será igual a 13 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

FINAL FANTASY TACTICS

MINDFLAYER

Psico Demônio

F2, H2, R1, A2, PdF1; 5PVs e 5PMs

Absorção (água),Vulnerabilidade (terra).

Escuridão – Magia (A): a criatura altera a percepção da luz do adversário, deixando-o incapaz de enxergar. Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo, causando a condição cego caso o acerte. ***Custo***: 3 PMs.

Vontade (S): sua FD será igual a 8 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Aquático (M): a criatura pode respirar e se mover sob a água normalmente, não sofrendo efeitos devido ao terreno.

Lula Aterradora

F3, H3, R2, A3, PdF2; 10PVs e 10PMs

Absorção (água), Vulnerabilidade (Terra).

Dissonância (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD de todos a sua volta (área 3; apenas inimigos). Caso acerte, cancele todos os benefícios de quem for afetado. ***Custo***: 5 PMs.

Escuridão – Magia (A): a criatura altera a percepção da luz do adversário, deixando-o incapaz de enxergar. Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo, causando a condição cego caso o acerte. ***Custo***: 3 PMs.

Vontade (S): sua FD será igual a 10 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Aquático (M): a criatura pode respirar e se mover sob a água normalmente, não sofrendo efeitos devido ao terreno.

Mente Flamejante

F3, H3, R3, A3, PdF3; 15PVs e 15PMs

Absorção (água), Vulnerabilidade (Terra).

Desequilíbrio (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo. Caso acerte, cause as condições confuso e furioso nele. ***Custo***: 6 PMs.

Escuridão – Magia (A): a criatura altera a percepção da luz do adversário, deixando-o

FINAL FANTASY TACTICS

incapaz de enxergar. Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD do alvo, causando a condição cego caso o acerte. ***Custo***: 3 PMs. ***Melhorias***: afete todos numa Área 2 em volta do quadrado afetado no alcance ***Custo***: 6 PMs.

Vontade (S): sua DM será igual a 11 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Aquático (M): a criatura pode respirar e se mover sob a água normalmente, não sofrendo efeitos devido ao terreno.

MINOTAURO

Wisekin

F5, H2, R4, A1, PdF0; 20PVs e 20 PMs.

Armadura Extra (terra), Vulnerabilidade (água).

Focalizar (A): some 1d extra ao dano dos seus ataques físicos pelo restante do combate. A cada novo uso, aumente o tipo do dano em um tipo (máximo: 3d). ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 11 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Minotauro

F6, H2, R4, A1, PdF0; 20Pvs e 20PMs.

Armadura Extra (terra), Vulnerabilidade (água).

Ciclone (A): faça um ataque desarmado (FA=F+H+1d) contra todos a sua volta (área 2; apenas inimigos), causando 2d+6 de dano físico em quem for acertado. ***Custo***: 6 PMs.

Focalizar (A): some 1d extra ao dano dos seus ataques físicos pelo restante do combate. A cada novo uso, aumente o tipo do dano em um tipo (máximo: 3d). ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 11 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras

Sekhret

F6, H3, R5, A2, PdF0; 25PVs e 25PMs

Armadura Extra (Terra), Vulnerabilidade (água).

Focalizar (A): some 1d extra ao dano dos seus ataques físicos pelo restante do combate. A cada novo uso, aumente o tipo do dano em um tipo (máximo: 3d). ***Custo***: 3 PMs.

Titânico (A): faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra a FD de todos a sua volta (área 3; apenas inimigos). Caso acerte, cause 4d+1 de dano mágico de terra. ***Custo***: 12 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 13 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

PANTERA

Pantera Vermelha

F3, H3, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs

Vulnerabilidade: terra

Golpe venenoso (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra o alvo. Caso passe a FD, cause 1d+3 de dano físico. Exija um teste de R-1, se o alvo falhar aplique a condição envenenado no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 11 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Impulso (M): a criatura terá H+2 em todo teste que envolva saltar (atletismo) e não receberá dano por queda.

Pantera Cinzenta

F4, H4, R4, A2, PdF0; 20PVs e 20PMs

Vulnerabilidade: terra

Golpe poderoso (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 2d+4 de dado físico. ***Custo***: 6 PMs.

Golpe venenoso (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra o alvo. Caso passe a FD, cause 1d6 + 3 de dano físico. Exija um teste de R-1, se o alvo falhar aplique a condição envenenado no alvo. ***Custo***: 3 PMs.

Fortitude (S): sua FD será igual a 13 (5+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Impulso (M): a criatura terá H+2 em todo teste que envolva saltar (atletismo) e não receberá dano por queda.

Pantera Vampira

F5, H5, R4, A3, PdF0; 20PVs e 20PMs

Vulnerabilidade: terra

Golpe poderoso (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+5 de dado físico. ***Custo***: 6 PMs.

Vampirismo (A): faça um ataque físico (FA=F+H+1d) contra FD do alvo. Caso acerte, cause 3d+5 de dano físico e cure uma quantidade do seu PV igual a metade do dano causado (arredonde para baixo). ***Custo***: 6 PMs.

REAVER

Reaver

F1, H4, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs.

Absorção (terra), Vulnerabilidade (fogo).

Bio – Magia (A): a criatura conjura uma energia nefasta. Faça um ataque mágico (FA=PM+H+1d) contra FD do alvo, causando 5d de dano mágico (falha: metade) e uma condição (role 1d: 1 e 2 = cego; 3 e 4 = mudo; 5 e 6 = envenenado). ***Custo***: 5 PMs.

Melhorias: cause 7d de dano mágico e uma condição (role 1d: 1 e 2 = lento; 3 e 4=imóvel; 5 e 6=vulnerável). ***Custo***: 7 PMs;

Melhorias: cause 9d de dano mágico e uma condição (role 1d6: 1 e 2 = transformado; 3 e 4 = petrificado; 5 e 6 = incapacitado). ***Custo***: 9 PMs.

Fortitude (S): sua DF será igual a 17 (10+H+R) quando não estiver usando armaduras.

Impulso (M): a criatura terá H+2 em todo teste que envolva saltar (atletismo) e não receberá dano por queda.

WELLINGTON BOTELHO

A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO.
ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.
AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER